

PLANET

PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2, N. 3 Marzo 2000

**OLTRE 50 GIOCHI
solo
4.900
LIRE**

Gran Turismo 2

16 PAGINE

*La guida al racing
game definitivo*

Rollcage 2

*A tutta velocità sulla
strada del 2000*

Resident Evil Nemesis

Finalmente la recensione Pal

Fear Effect

**IL GIOCO
RIVELAZIONE
DELL'ANNO!**

Tra Resident Evil e Metal Gear Solid

RECENSIONI DI VIGILANTE 8 SECOND OFFENCE • ACE COMBAT 3 • EAGLE ONE • RONIN BLADE

• SHAOLIN • INTERNATIONAL TRACK & FIELD • COLONY WARS RED SUN • CYDER TIGER

• TOY STORY 2 • PUCHI CARAT • ASTERIX E ODELIX CONTRO CESARE • MIGHTY HITS SPECIAL

ISSN 1127-6967



9 771127 696605

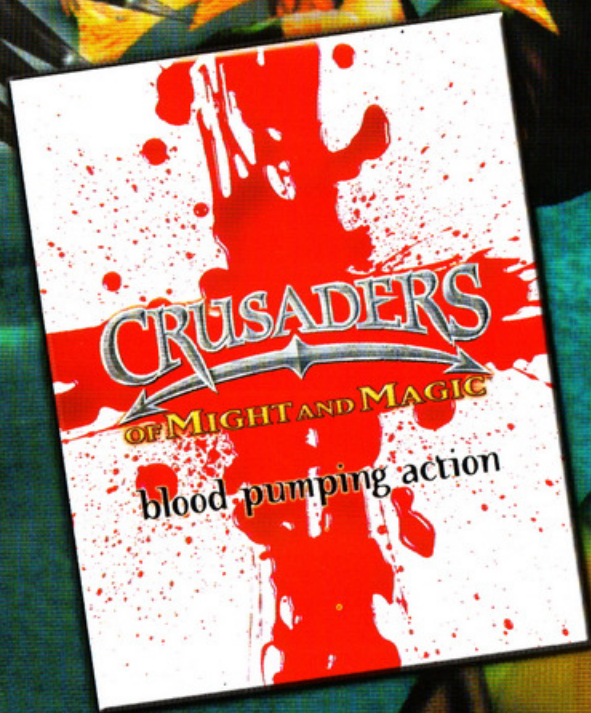
E LA SAGA

DI

MIGHT

AND

MAGIC



completamente
in
ITALIANO

CONTINUA...

CRUSADERS

-OF-

MIGHT AND MAGIC™



3DO™



PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Cool Boarders 4	22
Fear Effect	12
Resident Evil Nemesis Pal	26
Rollcage 2	18

PROVA PLANET

Ace Combat 3	34
Asterix e Obelix contro Cesare	70
Colony Wars Red Sun	64
Cyber Tiger	66
International Track & Field	62
Mighty Hits Special	71
Puchicarat	69
Ronin Blade	60
Toy Story 2	67
Vigilante 8	32

CLASSIC

Ridge Racer Type 4	72
--------------------	----

PRIMA IMPRESSIONE

Colin McRae Rally 2	76
Die Hard 2	74
MediEvil 2	78
Syphon Filter 2	80

PLANET SPECIAL

Guida a Gran Turismo 2	39
------------------------	----

RUBRICHE

Games Wanted	88
Hardware	84
News	8
Pitonate	6
Planet Cheat	86
PS 2 Update	82
Tutti i giochi	94

Il seguito dell'acclamato **Rollcage** esplode come una bomba! Immaginate di poter ingrandire qualcosa che è già grosso; di poter pompare qualcosa che è già gonfio al massimo e bearsi dell'esplosione che ne sussegue. **Stage II** è proprio così.

Se la neve si scioglie, se la vostra tavola prende mestamente la strada della cantina, se la tutina giallo fosforescente è il caso che venga mandata in tintoria, non disperate: **Cool Boarders 4** è pronto per girare sulla vostra Play.

Prendete un pizzico di Resident Evil, un goccio di Broken Sword, un etto di Metal Gear Solid e shakerate violentemente. Il risultato finale è un Planet Game a sorpresa. **Fear Effect.**



Dopo la recensione del numero scorso, ecco la guida a **Gran Turismo 2**. Sedici pagine di consigli, trucchi e spiegazioni da staccare e conservare.



LEGENDA

S - su	↑	Q - quadrato	■
G - giù	↓	C - cerchio	○
Dx - destra	→	X - tasto x	X
Sx - sinistra	←	R1 - tasto funzione destra sopra	
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖	R2 - tasto funzione destra sotto	
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙	L1 - tasto funzione sinistra sopra	
D1 - diagonale in alto a destra	↗	L2 - tasto funzione sinistra sotto	
D2 - diagonale in basso a destra	↘	N - neutro, nessun tasto premuto	
T - triangolo	△		

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE

Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:

Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Riccardo Abbate, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Andrea Nicosia, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588

Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esaurimenti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

INDIRIZZO FAX:

Planet PlayStation 02/43980181

INDIRIZZO E-MAIL:

playstation@planet.it



PS2.
PlayStation 2.
La nuova Play.
In quanti modi
l'avete
chiamata fino
a oggi? La
domanda che

vi siete posti più di frequente, comunque, è "Quando arriverà?". Ebbene, siamo al punto: è arrivata. C'è. È una realtà. **ED È STRAORDINARIA!** Il festival di Tokyo che ha preceduto l'uscita ufficiale - che avverrà il 4 marzo - si è rivelato una vetrina ideale per la stampa e per il pubblico. È stata presentata una creatura nera, elegante, versatile, che farà tutto quello che vi ha promesso durante questa lunga, spasmodica attesa. Intanto, una rassicurazione ufficiale: gireranno i vecchi giochi PlayStation. Non preoccupatevi di dover trovare lo spazio per due console, anche se vi sfido a mettere in soffitta la vecchia Dea Grigia! (un po' di rispetto...) Nessuno dei vecchi giochi, però, subirà miglierie di alcun tipo: li vedrete esattamente come prima. La novità che sembra più eclatante è senz'altro la presenza del lettore DVD. La nuova frontiera dell'home video sarà a portata di pad. Pensate: al prezzo di una console, e che console, potrete ammirare i vostri film preferiti nello splendore del video e audio digitale. E pensare che una volta si diceva 'nello splendore del Technicolor...'. I giochi presenti al Festival di Tokyo hanno ferito gli occhi di chi li guardava, tante erano la magnificenza e il tripudio grafico.

GT2000? Un sogno che si avvera! **Tekken Tag Tournament?** Mai visto niente del genere! **Ridge Racer V?** Meglio che in sala giochi! Il gioco più strano? Un simulatore di treni e sviluppo urbano con l'appel da libro di storia & filo! Il più caciaron? Il simulatore di fuochi d'artificio: sfarzo cromatico tipo Napoli ultimo dell'anno.

Come un miraggio lontano, la PS2 si profila a oriente. Sembra irraggiungibile, e per molti versi lo è: se la volete comperare d'importazione, preparatevi a sborsare un bel po' di dinari. Tenete però in considerazione che, una volta in possesso dell'oggetto dei sogni, dovrete anche trovare i giochi. Ma anche quando li avrete trovati, probabilmente il vostro giapponese non sarà abbastanza aggiornato per comprenderli. Quindi, se non avete il portafoglio rigonfio di Bill Gates o se non avete venduto le vostre azioni Tiscali, dovrete aspettare l'autunno, quando assieme alle foglie cadrà il velo sulla versione europea della PS2. A nutrirvi di chicche succose, intanto, ci pensiamo noi: con la rubrica PS2 Update che trovate in ogni numero e con gli aggiornamenti in tempo reale che trovate sul nostro nuovo strepitoso sito internet. PSX GAME ARENA è il compendio ideale della nostra rivista, che da oggi vi potrà tenere compagnia tutti i giorni. Cliccate (www.mediagroup.cc) e sarete accontentati.

Roy Zinsenheim



photo by M. D'Amico

RICORDATI
MENTRE SCALI LE MARCE OGNI 2 SECONDI, SEI IN VOLO,
ATTRAVERSI PONTI, DOSSI, TORNANTI COPERTI DI GHIAIA,
CONTROLLI LA TEMPERATURA DELL'OLIO, GLI STRUMENTI,
LA PRESSIONE DELLE GOMME E IL TRACCIATO
CHE CORRI CONTRO IL TEMPO



ECA
ELECTRONIC ARTS

Mobil 1
RALLY CHAMPIONSHIP



ACTUALIZE

by CTO
<http://www.cto.it>



www.rallychampionship.net

PlayStation and PS are trademarks of Sony Entertainment Inc. © 2000 Actualize Ltd. (formerly Euroquest Software Ltd.) and HotGen Studios Ltd. Volkswagen Trademarks, Design Patents and Copyrights are used with approval of the owner. The Castrol trademarks and logos are the property of Castrol Limited. Thanks to SEAT S.A. and SEAT Sport. PIRELLI and PIRELLI are registered trademarks of Pirelli S.p.A. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



el fine settimana dell'11-12-13 febbraio, a Villa Bojangles è successa una cosa strana. Vi risparmio l'antefatto: sapiate solo che

QUALCUNO si è presentato alla partenza per la Villa DIMENTICANDOSI la PlayStation a casa. Insieme a tutti i giochi, ovviamente. In quel momento, era impossibile per me fare una scelta accurata dei giochi da portare con noi:

ho impacchettato la Play al meglio e ho tirato su i primi cd che mi capitavano per le mani. Così, al buio. Una volta giunti a destinazione, ho verificato il contenuto delle custodie. **R-Type Delta, Fighting Force 2, Rollcage Stage II, Cool Boarders 2 e 4.** Quando si è in tanti, bisogna scegliere accuratamente a cosa giocare. Abbiamo escluso Fighting Force 2 perché è un gioco da single player e a Cool Boarders ci abbiamo giocato 'sul serio' uscendo di casa e andando sulle

piste. Rollcage è stata la riconferma di un capolavoro, ma spesso ci ha mandato insieme la vista per quanto è movimentato. Beh, sapete cosa ha girato sulla Play per tutto il week-end? **R-Type Delta!**

Vi ho raccontato questo episodio perché voglio che riflettiate: mi chiedete sempre "Quando uscirà Silent Hill 2? E Resident Evil 5? E Winning Eleven 8?". Ragazzi, che fretta! State divorando tutto troppo velocemente; rischiate di ammalarvi di

snobismo. Cercate di assaporare le cose che avete ora, che non sono neanche poche: dico, seicento giochi... Un titolo come R-Type, che girava in sala giochi anni e anni fa, oggi come oggi perderebbe il confronto con qualsiasi altro gioco. Ma ha sotto due gameplay COSÌ! Come tanti altri giochi che ormai avete considerato 'superati' o addirittura vecchi. Non è così, ragazzi: guardate alle cose buone che avete e cercate di non 'viziarevi' troppo.

QUICK START - IN BREVE...



orna alla carica **Antonio Borriello da Torre del Greco (NA)**, dimostrando una passione sfrenata per James Bond. L'unica

domanda che mi fa è quando potrà vedere dal vivo i redattori di Planet PlayStation. Una risposta non ce l'ho, visto che comunque tu stai a Napoli e noi a Milano! **Fabrizio 'Psycho' Pelini**, anche se un po' sgarbatamente, ci fa notare che Tony Hawk non è stato né il primo né l'unico a chiudere un 900° con lo skateboard. Il primo, a detta sua, è stato Danny Way nel 1990. A questo punto sono confuso: per quel che ne so io, in una competizione ufficiale, Tony Hawk è l'unico a esserci riuscito. Il fatto che un 900° si chiami **Hawk Twist** rafforza la mia ipotesi. Comunque, chiunque pensi di essere depositario della verità, si faccia avanti: aspettiamo conferme

e smentite. Francamente non capisco il senso delle due domande finali che mi poni: non penso di avere del talento per vendere borsette e portafogli, mentre 'comperarsi la realtà virtuale' invece della PS2 è qualcosa di cui mi sfugge il significato. Puoi essere più chiaro? Più infoiato che mai è invece il **Gabe Fan di Napoli**. Ti ho chiesto la tua età solamente perché non riuscivo a dedurla dalla tua calligrafia; non prenderla così a male! La questione della 34esima missione con le bombe delle VR Missions si spiega facilmente: nel momento in cui la corrente è saltata, i ragazzi avevano giocato trentaquattro missioni e ne stavano facendo una con le bombe. Tutto qui. TBA è l'acronimo dell'inglese To Be Announced, che significa, nel caso dei videogiochi in uscita, Da Definire. Il fatto che tu ci consideri i migliori, purtroppo non implica l'essere famosi e so che sei di Napoli perché ho letto i timbri delle tue lettere.

Ivan Caldironi da Tivoli! Da quanto tempo... Interessante riflessione, la tua, sullo scontro Dino Crisis - Final Fantasy VIII. Anche se paragonarli non è del tutto corretto (sono due generi leggermente diversi), anch'io preferisco cento volte il primo. Comunque, il dibattito è ora aperto: chiunque voglia dire la sua è il benvenuto. **Marco Moretti da Sondrio** mi sommerge con la solita valanga di complimenti: grazie, mi fai arrossire! Syphon Filter 2, di cui troverai la preview su questo numero, dovrebbe uscire in marzo. Di Driver 2, a oggi, non so nulla. Un altro 'super gdr' ora che hai finito Final Fantasy VIII? Bella domanda! Che io sappia, Final Fantasy è il top per i giochi di ruolo; trovare qualcosa di meglio ti sarà quantomeno difficile. Qualcosa di diverso, forse... Infine, una richiesta che mi è già stata posta in passato: il concorso Eooxposed! per i sosia di Gabe Logan e di Solid Snake. Non è che noi non lo vogliamo fare... anzi, probabilmente faremo presto qualcosa. Il fatto che mi fa riflettere è che, come te, anche altri ragazzi mi hanno scritto in proposito. Se voi foste state delle femminucce... Ma siete maschietti... Mah! **Alfio by Sicily** (in your face!) ci dà dentro con una filosofia bambinesca, elevando i giochi da passatempo a 'sogni generazionali'. Tutto OK per me, Alfio; finché ti appassioni con tanta intensità ai giochi, sta bene. L'importante è non perdere contatto con la

realtà, non alienarsi. Sono giochi, è vero: niente di meno ma neanche niente di più. Ci ricorderemo di segnalare i giochi compatibili con il Dolby Surround. Capito, colleghi? Se non riesci a farti spedire un arretrato, prova a chiamare il numero della RCS scritto sulle prime pagine e chiedi informazioni direttamente a loro; purtroppo non è una cosa che gestiamo noi. **Luigi Angelucci da Morena, Roma**, domanda come fare ad abbonarsi a Planet PlayStation. Mi spiace, Luigi, ma non esiste (ancora) una campagna abbonamenti per questa rivista. Come ho già avuto occasione di dire, non è una cosa che dipende da noi. Una letterina (era ora) mi chiede aiuto per Akui the Heartless. Mi metti in difficoltà! Non sia mai detto che io lasci una donzella in difficoltà! Purtroppo stavolta non ne sono proprio in grado. Quello che posso fare è girare la tua richiesta agli altri lettori.

Ragazzi: **Wilma** si trova nel livello SEIOMOS-Slime Caverns. Ha una grata di fronte e non sa come raggiungere la scala che le sta dietro. Qualcuno di voi ha un saggio consiglio? Scrive nuovamente **Giuseppe 'pavan'**: giro i complimenti ad Andrea Nicosia, autore della guida di Final Fantasy VIII che tanto ti è piaciuta. Sei d'accordo nel dire che Wip3out è il miglior gioco di guida su PSX, e sta bene. Non sei d'accordo nel proclamarlo gioco dell'anno perché, secondo te, è inferiore a Final Fantasy VIII, miglior videogioco di tutti i tempi. Ehr... mmm... Non sarei d'accordo, ma visto che ti piace tanto... La tabella che ci hai mandato, quella con il paragone tra i nostri voti e quelli delle riviste concorrenti, è interessante. Hai però preso in esame solo una decina di giochi; tenendo conto che in ogni numero ce ne sono almeno una ventina, il paragone risulta falsato. Comunque l'avevamo già ammesso, in passato, di essere un po' troppo buoni. **Mauro 'MAUROLEO'** ha ancora qualche problema nel livello delle catacombe di Syphon Filter. Non specifichi il posto, ma se è come penso, sarai bloccato alla cella di Phagan. Il punto cruciale è quando si sente il rumore della cella che si apre; fino a quel momento, non devi farti scoprire dal dottore. Se vedi che questo continua a fare avanti e indietro senza aprire, ti consiglio di ricominciare il livello. Facci sapere. **Mad Dr 85 da Firenze**, tu mi scrivi "E vabbuò...". Ma sei sicuro di essere di Firenze? Ti serve un consiglio per un gioco da comperare tra:

Medal of Honor, Tomb Raider IV, Quake II, Music 2000 e Urban Chaos. Quest'ultimo non è ancora uscito e Music 2000 è profondamente differente, quindi sono fuori causa. Medal of Honor e Quake II sono in soggettiva, mentre Tomb Raider IV è in terza persona. Anche senza passare sopra quest'ultima differenza, comunque, non ho perplessità nel consigliarti Medal of Honor, che è veramente il massimo! Un gioco Konami ispirato a The Blair Witch Project? Beh, penso che buona parte del fascino di quel film derivi da un tipo di angoscia che un videogioco non potrebbe instillare. Il motivo per il quale i Korn e i Green Day non vengono presi in considerazione per le colonne sonore dei giochi di snowboard è da ricercare nel fatto che non hanno l'attitudine. I Korn sono da escludere a priori, mentre i Green Day sono troppo impegnati a cercare di rimanere a galla per fare qualcosa di così 'minimale'. E spero di essere stato abbastanza ironico! No, non so nulla di Metal Gear Solid 2, anche se sospetto che arriverà a PS2 inoltrata. Un certo **Francesco** ha problemi con il Dual Shock giocando ai picchiaduro e vorrebbe sapere se è più conveniente comperare un Play Stick o un joypad programmabile. Il primo è uno stick da applicare al pad, mentre i pad 'programmabili' sono quelli che dovrebbero ripetere una combo memorizzata alla pressione di un singolo pulsante. A mio avviso, caro Francesco, nessuna delle due scelte è conveniente. Il play stick è piuttosto impreciso, mentre programmare una combo mi sembra piuttosto squallido. L'ipotesi dell'Arcade Stick della Namco è già più seria... Per **Marco**, i 'pareri' di Villa Bojangles sugli sciatori sembrano essere stati la goccia che ha fatto traboccare il vaso. Sei un convertito, eh?! Bene, me ne compiaccio... Non so che tavola consigliarti perché non so come sei fatto, quanto pesi, che tipo di tecnica ti piacerebbe usare... Fammi sapere. Non togliere il saluto al tuo amico a cui non piace Metal Gear Solid. Un amico è prezioso, e perderlo per una cosa del genere non ne vale la pena. C'è di peggio... Per il diario di Lara, controlla il Director's Cut. Grazie a **Fabio (RM)** per il trucco di Pong: a Villa Bojangles è uno dei giochi più gettonati! Uno che si chiama **Iceman** vuole sapere come uccidere Adele nel I. Pandora. Ma di chi? Di che cosa? Ragazzi, io vi aiuterei, ma cercate di capire che dovete

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

essere più chiari! **Emanuele da Gela:** no, non ci si può abbonare a Planet PlayStation. Come fai ad avere Resident Evil 3 da quattro mesi?! Ah, già, forse sei uno di quelli che capisce il giapponese. Beh, allora non dovrebbe esserti difficile capire come fare, basta leggere... Comunque, né per la versione NTSC né per quella PAL esistono codici di sblocco o codici per tutte le chiavi. Codici, codici... sempre codici! Ma il divertimento dove sta, con i codici?! Ed è anche con grande sollievo che ti dico questo: NON ESISTONO cheats per Gran Turismo, né 1 né 2. **Marco Mariani** è un padre che deve aiutare suo figlio nella risoluzione di un problema con Broken Sword. No, purtroppo non abbiamo mai trattato la soluzione di Broken Sword, quindi non saprei come aiutarla. Se mi manda un'indicazione più precisa, posso girare la richiesta agli altri lettori. **Max77**, via fax con Wind, è uno dei tanti che 'ci hanno fatto garbatamente notare' che il Soundscape della PSX non è assolutamente una novità eclatante: "Avevo scoperto l'acqua calda!". Max, ci dispiace di non averti rivelato una verità sconcertante, ma se c'è almeno una persona che ne ha tratto beneficio, allora noi siamo contenti di aver ammesso la nostra ignoranza. Dici che la storia delle immagini con i CD musicali è menzionata nel manuale di istruzioni: sta bene. Ma io devo ammettere di non averlo mai letto; sai, fino a oggi non è che ne abbia avuto bisogno per far funzionare la Play... Complimenti al redattore **Stefano Bellentani** da **Modena** che si fa risentire dopo un temibile 'Diritto Commerciale',

superato con successo. Grazie per i complimenti su come Planet è cresciuta in un anno di vita e contento che ti piaccia la direzione che gli abbiamo voluto dare. Per le troppe pagine dedicate alle soluzioni, cosa ci vuoi fare: al mondo c'è un sacco di gente che non ne può fare a meno... La soluzione di Final Fantasy VIII ha richiesto quello spazio per via della sua mole di gioco: non ce ne sono molti così, quindi non temere per il futuro. Il fatto che le soluzioni siano di facile reperimento sulla Rete è ininfluente: il presupposto è che i lettori di Planet non siano necessariamente utenti PC e che quindi non riescano ad avere accesso a queste informazioni. Quello che facciamo noi è dare un servizio a queste persone. Questo vale anche come risposta al perché non dedichiamo dello spazio alla Rete. Consulta comunque il box apposito per alcune informazioni interessanti. Spero che dal numero scorso tu abbia apprezzato la pubblicazione di qualche lettera integrale. Il problema è che, la maggior parte delle volte, le lettere meritevoli sono troppo lunghe e ruberebbero spazio alle risposte delle altre. **Jacopo Rossi da Policiano, Arezzo**, pone alcune interessanti domande. Meglio Metal Gear Solid o Syphon Filter? La redazione è spaccata in due, come pure Villa Bojangles. Dire che uno dei due è meglio, sarebbe fare un torto (ingiusto) all'altro. Posso dirti che io preferisco Syphon Filter, senza però considerare sprecato tutto il tempo passato a finire Metal Gear Solid. E

un bel dilemma: penso che non ci sia risposta. I libri su Metal Gear Solid e Tomb Raider che abbiamo scritto io e Pettini si vendono in edicola, ma visto che sono usciti la primavera scorsa dubito che li troverai ancora; sta sicuro che comunque sono i due migliori manuali che puoi trovare. Modestia a parte, ovviamente. Spyro 2 o Crash 3? Pettini ti manda a dire che il primo ha un target LEGGERMENTE più basso dell'altro, quindi è più adatto ai piccini e alle signorine; che questo non suoni come uno svilimento, per carità! Io dico che è meglio Crash... Resident Evil 3 non sarà uno sparafutro, ma questo l'avrai già letto sulle pagine del giornale. Non mi piacciono i gdr e Final Fantasy perché sono giochi che nascono con un concetto diverso, quello del board game. Per quanto

buona possa essere una conversione - se così si può chiamare - cambiare i presupposti significa snaturarlo. E poi, in un gioco cerco una certa frenesia, specialmente nei combattimenti: la questione dei turni mi snera! **Stefano F. da Scarperia (FI)** ha alcune domande: gli Action Replay non sono ILLEGALI. Neanche il Game Shark lo è. Inserendo i codici che trovi scritti in giro, vai a modificare alcune routine del gioco, cambiando alcuni parametri. Che io sappia, la PSX non ne risente in nessun modo. La recensione di Tomb Raider IV l'abbiamo pubblicata sul numero di dicembre e le cheats nei numeri successivi. Per utilizzare il Soundscape della PlayStation, devi inserire un CD audio, farlo partire e mentre la musica va, premi Select. Non tutte le PlayStation hanno però questa funzione; se non sbaglio è disponibile solo su quelle con la nuova schermata di gestione della memory card e dei CD audio



(sfondo blu e palline colorate, per intenderci). La foto della ragazza di tuo fratello vestita da Lara ci interessa molto: invece di chiederla a lui, prova a dirlo a lei! C'è altro?

DIRECTOR'S CUT

Veniamo alla rubrica degli svarioni e delle ammissioni di colpa. Molti di voi si sono dimostrati ansiosi di farci notare come, a volte, abbiamo commesso degli errori imperdonabili. La prima questione da trattare è senz'altro quella del misterioso, evanescente **diario di Lara**. Ebbene, le cose sono andate così: durante il test del prodotto, avvenuto in anteprima assoluta, tra le notizie che la EIDOS aveva preparato per la stampa figurava questo diario. Si tratta di mappe e appunti che Lara avrebbe dovuto raccogliere lungo la strada e

che sarebbero andati a formare il famigerato diario, completo quindi solo alla fine del gioco. Sembra però che nessuno sia riuscito ad avere nulla che assomigli a qualcosa del genere e, se devo dire la verità, neanche io. La EIDOS ha premuto perché la stampa lo sapesse, tanto da confermarlo nonostante non fosse presente nella versione testata. A tutt'oggi, non ci è dato di sapere se all'ultimo momento questa feature è stata abbandonata o se debba essere scoperta o cosa diavolo d'altro. Se qualcuno avesse comperato il gioco solo per quello, ce ne scusiamo in prima persona, anche se di solito l'ambasciatore non porta pene. E se qualcuno dovesse avere notizie di questo dannato libro, ce lo faccia sapere. In secondo luogo, permettetemi di chiedervi umilmente perdono per un'inesattezza scritta nella recensione di **GT2**. Non mi riferisco alle 'cinque patenti che invece sono

STATO GIOCO		6.84%
COMPLETO		328,400
TOT PREMIO	10.1	1.33
TOP TEAM	10.1	1.33
MEGA N. VITTORIE	34.455	2.46
OLIMPIADICANTISSIMO MEGA	6	2.46
N. NIK VITTORIE	4092.7021	4.3
SALUTE TOP NEWTON	4092.7021	4.3

sei'; ho segnalato quello a cui un utente si trova di fronte quando inizia il gioco. Ci saranno un sacco di altre scoperte da fare lungo il gioco, come l'incrocio tra la modalità arcade e quella GT per aprire tutti i circuiti. Non ho l'abitudine di segnalare tutto perché A) poche volte ho il tempo di scoprire tutti i segreti di un gioco e B) perché almeno qualche sorpresa l'abbiate anche voi. L'errore che ho fatto è stato quello di affermare che si può partecipare a un campionato nazionale solo con una macchina costruita in quel particolare Paese. Sbagliato: troverete solo macchine costruite in quel Paese, ma voi potete usare quella che volete, basta che rientri nei parametri di gara dati. Ma questo già lo sapevate...

WWW.MEDIAGROUP.CC

Questo è il nome del nuovo sito di **Mediagroup**. 'Ospitati' da Energy, noi della redazione siamo fieri del lavoro che abbiamo svolto per offrirvi un servizio in più. Non è il sito di Planet PlayStation e neanche quello della nostra cugina K-PCGames; è un'entità a sé stante che vive di vita propria e che potete considerare come un'altra rivista. Troverete news, preview, review, soluzioni, cheats e tanto altro. Venite a visitarci!



EXTREME 500

Genere: Racing
Casa: THQ

Data di uscita: imminente

Sta per uscire **Extreme 500**, un racing che contenderà a **Superbike 2000** di Electronic Arts il podio di miglior gioco di guida con le moto. Sebbene i campionati simulati siano diversi, è simile l'approccio: anche in questo **Extreme 500** convivono una modalità arcade e un'altra simulation.

Quest'ultima, in particolare, sembra molto accurata e il livello di realismo sembra notevole. Ci sono **tre** classi, **quindici** tracciati (non tutti accessibili dal principio) e un totale di **24 piloti**; mancando la licenza ufficiale, i nomi sono di pura fantasia. La grafica non sembra eccezionale, speriamo solo che il gioco sia divertente!

ARMY MEN WORLD WAR

ARMY MEN WORLD WAR

Genere: Arcade
Casa: THQ

Data di uscita: Marzo 2000

I soldatini di plastica ritornano per la terza volta nel giro di otto mesi, con la loro carica di 'seriosa' simpatia. Oltre **25 livelli** ospiteranno le azioni, questa volta ben localizzate in ambienti altamente risolti e ricchi di intriganti dettagli. Le aree di guerra sono infatti molto ricche, come arricchito è l'**arsenale** a disposizione dell'utente per una devastazione sempre più convincente e divertente. Non mancano veicoli diversi, come in ogni plastico che si rispetti.

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Buone nuove all'orizzonte. Racing, wrestling, sparatutto, rpg... Di tutto e di più per una collezione primavera-estate che si preannuncia all'altezza delle aspettative. Unico dubbio sullo slittamento dell'attesissimo Nightmare Creatures 2. Siamo sicuri che, comunque vada, ce la faremo a sopravvivere.

ECW - HARDCORE REVOLUTION

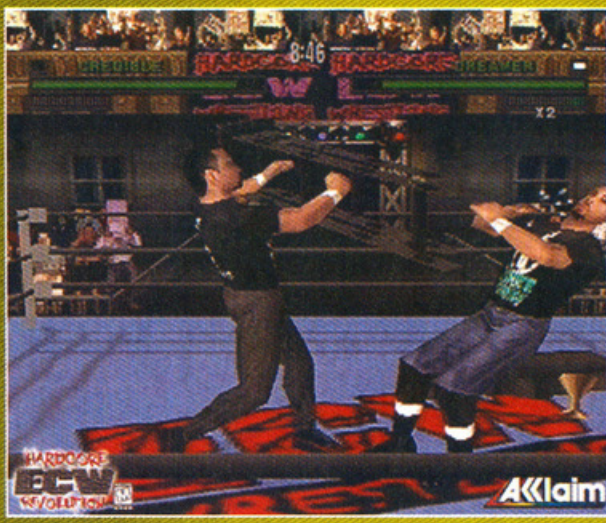
Genere: Wrestling

Casa: Acclaim

Data di uscita: marzo 2000

Acclaim sta per pubblicare un

ennesimo gioco di **wrestling**; l'accento sembra puntato sulla spettacolarità di questa singolare disciplina; chi la chiama sport è



decisamente fuori strada. La grafica è ottima e l'utilizzo delle inquadrature enfatizzerà la pomposità degli scontri:

il gioco promette di essere 'cattivo', e i lottatori sul ring non si risparmieranno le peggiori crudeltà. Il realismo è garantito dalla fedeltà con cui sono stati replicati gli atleti della federazione più sconosciuta del mondo; tale fedeltà rispecchia non solo l'aspetto dei lottatori ma anche le loro caratteristiche.

BREATH OF FIRE IV

Genere: Gioco di ruolo

Casa: Capcom

Data di uscita: Quest'anno

Scusate la genericità della data di uscita, ma si sa ben poco dello stadio di avanzamento dei lavori sul quarto episodio della serie 'fiatella di fuoco'.

La trama puzza di 'già coperto': nel solito mondo fantasy, si muove un party di eroi che attraversa due continenti separati combattendo battaglie che si svolgono a turni.

Il pezzo forte della trama è dato dalla presenza di diversi **draghi**, che costituiscono il tocco di originalità

del titolo. A livello tecnico, segnaliamo la convivenza di **sprite bidimensionali** in **paesaggi 3D**; può suonare male, ma alla **Capcom** assicurano che l'interazione, data da oltre **tremila frames** di animazione per i personaggi (**cinque** in tutto), sarà ineccepibile. Solo per i fomentati dell'erreggi.

BATTLETANX- GLOBAL ASSAULT

Genere: Shooter
con i carri armati
Casa: 3DO
Data di uscita:
Imminente

Dopo averlo brevemente annunciato due mesi addietro, torniamo a parlare più precisamente di questo giochino. Si



tratta di uno shoot'em up stradale, in cui il controllo è su carri armati che, dotati di armi potenti e cattive, devono eliminare i nemici. Il gioco riprende il concetto di **Twisted Metal** e

Vigilante 8, ma offre un gameplay più preciso, basato com'è su un'esperienza forte e credibile, costituita appunto dal controllo su **carri armati** e non su mezzi di pura fantasia come nei concorrenti. L'ambientazione è quasi sempre **urbana**, e questo inserisce nell'azione un pizzico (piccolo però) di strategia. Le immagini a corredo testimoniano la qualità della grafica, che si attesta su livelli più che buoni.



ALUNDRA 2

Genere: Gioco di ruolo
Casa: Activision
Data di uscita: marzo 2000



Un poco noto team di sviluppatori sta lavorando sul seguito di **Alundra**, un GDR che quando uscì qualche anno fa conobbe un meritato successo. Il gioco supera i limiti grafici della versione precedente e si presenta con una efficace e convincente veste **poligonale**; inoltre, l'avventura è infarcita di sequenze in FMV che seguono la trama e arricchiscono l'esperienza di gioco. La trama è abbastanza oscura, e vede **Flynt** (il protagonista) alle prese con un manipolo



di pirati; la gestione del personaggio principale, dotato di molte mosse, non sarà problematica grazie a un intelligente sistema di apprendimento graduale.



CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 21 gennaio al 20 febbraio 2000)

1- Crash Team Racing



2- Tarzan



3- Gran Turismo 2



- 4- Ace Combat 3
- 5- Motocross 2000
- 6- FIFA 2000
- 7- Metal Gear Solid
- 8- Resident Evil Nemesis NTSC
- 9- Crash Bandicoot 2 Platinum
- 10- Dragonball
- 11- Pandemonium 2 Platinum
- 12- Medal of Honor
- 13- Pacman World 3D
- 14- Rainbow Six
- 15- MediEvil Platinum

Dati forniti da:
• Gualini commerciale -
Garlasco (Pavia)

STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLE

Genere: Azione
Casa: Lucas Arts
Data di uscita: 4 Aprile 2000

Negli uffici della **Lucas Arts** sono in sviluppo molti giochi agganciati all'Episode One della serie di Guerre Stellari; così tanti che viene da pensare che ci accompagneranno fin oltre l'uscita nelle sale del secondo episodio! In questo **Jedi Power Battle** potrete verificare se la forza scorre nelle vostre vene, dal momento che il gioco si presenta come un eccitante arcade a scorrimento in cui eliminare, a suon di fendenti di spada laser, orde di nemici. L'azione prevede un eccitante **single play** ma anche una



modalità di gioco in coppia che farà rivivere a due amici le eccitanti gesta di **Qui-Gon** e **Obi-Wan**; ma non manca la possibilità di controllare **Mace Windu**, **Plo Koon** e **Adi Gallia**. La dinamica degli scontri è ben più vicina a quella dei classici picchiaduro a scorrimento (alla **Golden**

Axe, per intenderci) e quindi i combattimenti non sono tecnici quanto nel triste **Master of Teras Kasi**.



SUPERBIKE 2000

Genere: Racing
Casa: Electronic Arts
Data di uscita: imminente

Sta per uscire un racing di moto; la qualità di questi prodotti, su PlayStation, non è mai stata elevatissima e speriamo che la perizia di EA serva a produrre un buon gioco. Convivranno nel prodotto sia l'anima arcade e 'giocosa', sia

l'anima simulativa: infatti la software house statunitense ha voluto soddisfare le esigenze di



immediatezza tipiche degli amanti dei giochi arcade, ma troverà una simulazione accurata anche chi ama impugnare il pad e rendersi conto che si tratta di un gioco solo perché non sente l'aria in faccia. Ovviamente, ciò che è tipico di EA, l'acquisto della licenza ufficiale del mondiale Superbike consentirà l'introduzione di tutte le **piste ufficiali** e dei **campioni** che competono in questa classe. A livello grafico, il **motion capture** replicherà con convincente realismo i gesti dei corridori e la riproduzione fedele di tutte le piste sarà assolutamente precisa.



RESCUE SHOT

Genere: Shooter
Casa: Namco
Data di uscita: primavera (in Giappone)

Namco sta ultimando il quarto gioco che utilizzerà quello stupendo accessorio che è la **GunCom** (meglio conosciuta qui in

Europa come **G-Con 45**. Si tratta di un gioco colorato e divertente che replica lo spirito dei due **Point Blank**, ma presenta una grafica interamente poligonale. Il gameplay è davvero originale e intrigante: si tratta di difendere il cammino del protagonista del gioco, uno stupido

cane di nome Bow. Con la pistola, sarete chiamati a eliminare tutte le insidie che si opporranno al procedere del quadrupede; aspettiamo trepidanti, ruotando nelle mani i nostri pistoloni, l'uscita di questo ennesimo campione Namco!

NIGHTMARE CREATURES 2

Genere: Action
Casa: Activision
Data di uscita: chissà chi lo sa
Kalisto sta sviluppando il seguito di

un gioco che rese più freddo l'inverno del 1997; ci riferiamo a quel **Nightmare Creatures** che convinse non solo per il gameplay



immediato ma anche per le inquietanti atmosfere gotiche. In questo seguito, alla natura da semplice beat'em up a scorrimento viene aggiunta una intrigante fase di **esplorazione**; questo aspetto, unito alle atmosfere che rimangono orrorifiche, avvicinerà NC2 a **Soul Reaver**. La trama vi vede ancora impegnati a fronteggiare le demoniache creature generate da quel pazzoide di **Adam Crowley** e il set di mosse e armi sarà vario e interessante.

STOP PRESS - STOP PRESS

• L'uscita giapponese dell'attesissimo **Metal Slug X** è stata posticipata dalla **SNK**; il gioco, inizialmente previsto per questo marzo, è slittato al 25 maggio.

• **Audrey Fillop**, della ridente cittadina statunitense di Fulton County (Georgia), ha vinto la bellezza di 500.000 dollari per un concorso tipo "gratta e vinci" promosso da **Sony** e dalla lugubre catena **Pizza Hut**. Premi accessori erano console con copie di **Crash Team Racing**; altri premi di consolazione erano costituiti da giochi di recente pubblicazione.

• Si vocifera che sia in sviluppo il seguito di **Metal Gear Solid**, ed era prevedibile. La novità è che lo scenario in cui Solid Snake si muoverà pare che sarà costituito dalla città di **New York**. Sono solo voci che devono trovare conferma: appena saprò di più vi terro informati.

• Il corpo di **Lara Weller**, la modella che interpreta Lara Croft, è stato sottoposto al 'body painting': le hanno dipinto il corpo, insomma. Questa bella pensata (le cui foto che la testimoniano sono custodite gelosamente in redazione) è stata fatta per accompagnare il lancio di una nuova linea economica negli Stati Uniti.

TOMBA 2



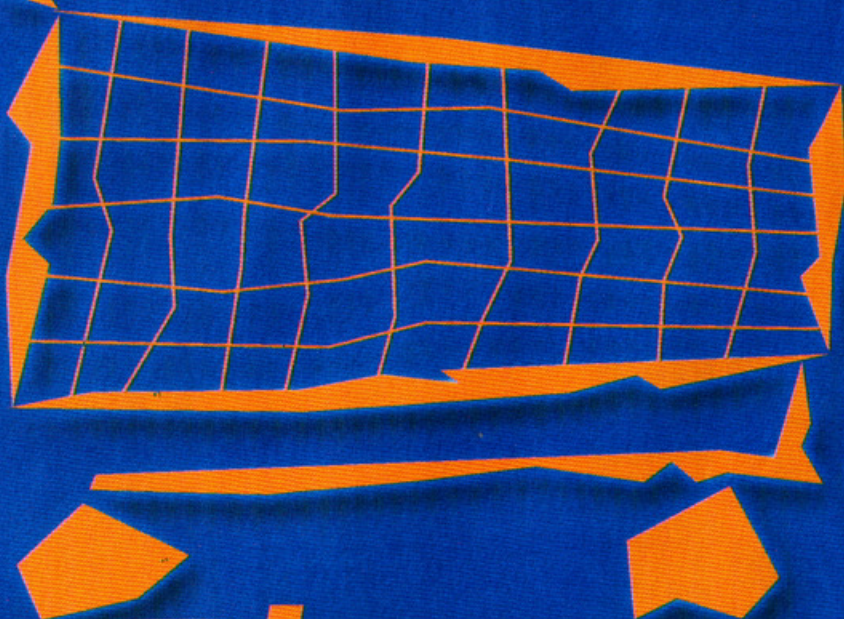
Genere: Platform
Casa: SCEA
Data di uscita: imminente

No, non si tratta di una simulazione sciistica che ha per protagonista l'Alberto Tomba, non foss'altro per il fatto che si è ritirato dalle competizioni e ormai fa



l'attore! In realtà, il gioco presentato è il seguito di quel **Tomba** che non impressionò per la qualità della grafica - se non in negativo - ma conquistò grazie a un **gameplay** interessante, basato su un'azione ricca e intensa. Oggi il seguito presenta una grafica riccamente poligonale, ben colorata e convincente. A livello di gioco, sono stati introdotti alcuni elementi che varieranno l'azione, rendendola interessante: l'uso di armi o di altri oggetti, oppure anche l'aiuto di alcuni PNG. Il gioco è strutturato in **missioni** che consistono principalmente in fasi di ricerca; dopo aver trovato gli oggetti richiesti, si passerà al quadro successivo.

**C'è chi il software
lo acquista
così...**



**...C'è chi preferisce
chiedere consigli e
acquistare al prezzo
migliore da...**



Software Universe®

www.softwareuniverse.it

[Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC]

MILANO
VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel. 02.42.300.10

CINISELLO B.-MI
C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58

NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39

CAGLIARI
QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.88.64

CAGLIARI
SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064

CREMONA
CORSO P. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.83

DAVERIO-VA
CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.29

GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20

ORIO-BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042

SENIGALLIA-AN
CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182

VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75

SEI UN RIVENDITORE?

Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it

DI **ALFREDO DELMONACO**

Fear Effect

Planet Voto

95

A favore • Grafica stupenda, trama molto intrigante, ottimo il sistema di controllo, enigmi ben calibrati, molti punti di salvataggio, tre personaggi diversi... Bastano??

Contro • Il sistema di 'sfogliamento' dell'inventario; caricamenti a volte lunghetti; è tutto in inglese

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 10

Gameplay 9

Sonoro 8

Longevità 9

Originalità 9

Fear Effect è pieno di semplici (ma non troppo) enigmi da risolvere. Molti di questi, oltre a essere a tempo, porranno fine prematuramente alla vostra partita.



Tick... tock... tick... tock...
Talk or you start to tick, Jin.

FAMMI FARE UNA CHIAMATA, CHE HO FINITO LA SCHEDA...

Il sistema dei salvataggi su memory card di **Fear Effect** è molto valido. Tanto per cominciare, troverete sparsi parecchi punti salvataggio



dove poter 'scaricare' i vostri dati. Ogni salvataggio occupa uno spazio, tranne nel caso che usiate sempre lo stesso e lo riscriviate ogni volta. Per poter salvare, oltre a trovarsi nei suddetti punti salvataggio, che comunque riconoscerete poiché passandoci sopra vi squillerà il telefonino, dovrete usare il cellulare. Non dovrete fare altro che selezionarlo dall'inventario, confermarlo subito con **Triangolo** e seguire le istruzioni su schermo. Ingegnoso, oltre che comodo...

Cosa ottenete se prendete un pizzico di Resident Evil, un goccio di Broken Sword, un etto di Metal Gear Solid e shakerate violentemente?? Semplice: il risultato è il gioco sorpresa dell'anno, Fear Effect.

Tanto lo so che siete già andati a vedere il voto finale, però il titolo in questione merita sicuramente un'analisi più approfondita se non altro per la trama, già di per sé molto intrigante. Siamo a Hong Kong in un futuro prossimo; **Wee Ming**, la figlia del potentissimo leader della **Triade** (legato mani e piedi ad affari di mafia, droga, masterizzazione di CD PlayStation e altro...) sparisce. Essendo la pischella in questione molto importante per una serie di cose che non vi dico (altrimenti poi non lo giocate più), il paparino sguinzaglia tutti i suoi scagnozzi per ritrovarla. Inoltre, essendo il mondo piccolo e tanto, tanto cattivo, si mette sulle tracce della piccola anche gente non propriamente animata dalle migliori intenzioni. Rivali di Mr. Ming (il papà di Wee), sciacalli e specialmente mercenari, decisi a tutto pur di recuperare la ragazza per poi chiedere un succoso riscatto. Voi

impersonerete a turno uno dei tre membri di un gruppetto di mercenari decisi ad arricchirsi alle spalle del povero (see... come no!) Ming. Questo è l'antefatto. Ovvio che nel corso dell'avventura le cose prenderanno una piega tantino diversa, sorprendendovi e obbligandovi a un costante e veloce aggiornamento della situazione per capire come muovervi.

INIZIA IL BALLO...

Come detto, farete parte di un drappello di (inizialmente due) **tre mercenari** che decidono di iniziare le ricerche proprio dal palazzone del boss della Triade. Il primo personaggio di cui tirerete i fili sarà la ragazza **Hana** (per quanto riguarda dati e scheda vi rimando al box che dovrebbe essere qui in giro...), che potremmo definire personaggio principale, visto che saremo in sua compagnia per più tempo rispetto agli altri due. Dopo una breve introduzione (in FMV realizzata a cartoni animati) che ci mostrerà **Hana** e **Glas** raggiungere il tetto del palazzo a bordo di un futuristico elicottero, finalmente il gioco entrerà nel vivo dell'azione e... meraviglia!!! La grafica è quella dell'introduzione a cartoni animati, con i background renderizzati come (e meglio!) di Resident Evil, e i personaggi disegnati e animati in pieno stile **manga** (chi ha visto i film "Ninja Scroll" e "Ghost in the shell" sa di cosa sto parlando!). Riprendendoci un attimo dallo stupore scopriamo con orgoglio che **Hana** si muove in maniera assolutamente realistica e che **Fear Effect** ripropone (con opportune modifiche) il sistema di controllo vincente di Resident Evil. Ciò



significa un controllo 'relativo' con sfruttamento intelligente di tutti i tasti del joystick.

Degne di nota la realizzazione delle **ambientazioni** dove si muovono i personaggi. A parte la renderizzazione di assoluto valore, potremo contare su fondali interattivi che si muovono!! Ciò significa che se passeremo per un magazzino, troveremo, chissà, le ventole dei condizionatori in azione, i

macchinari in funzione che si muovono; se invece saremo sul tetto, potrete notare i quadranti pubblicitari che cambiano il cartellone

automaticamente ecc. Sebbene questo tipo di animazioni sia di sicuro effetto, il concetto sul quale si basa il tutto è molto semplice. I programmatori hanno studiato, infatti, un sistema di **loop** che prevede la ripetizione immediata e all'infinito dell'animazione in questione. Praticamente, è come se aveste una videocassetta nella Play con la registrazione dell'animazione, che ogni volta che arriva in fondo si riavvolge a velocità supersonica per poi ripartire immediatamente in un loop continuo. Potrete accorgervi di questa cosa se sarete abbastanza 'sgamati' da cogliere il momento del 'riavvolgimento' del nastro, in cui l'animazione si blocca. Ottimo lavoro, quindi, per quanto riguarda i **fondali**. Stesso discorso vale per le **animazioni**, in cui la grafica

cartonata aiuta moltissimo a creare delle animazioni fluide e realistiche. Menzione particolare al "popò" di Hana, nominato da me e Pitone



▲ Tutto inizia da qui... Siete appena scesi dal vostro mezzo e state per infiltrarvi nel palazzo del padre di Wee: non sapete cosa vi aspetta!!



▲ Voilà: con questo fusibile l'ascensore dovrebbe riprendere a funzionare...

VIETATO LO 'SKIPPAMENTO'

Aspetto fondamentale per il prosieguo del gioco, saranno le scene di intermezzo che



Noe... Who are you waiting for?!

vi accompagneranno, anzi guideranno per tutto il corso dell'avventura. Non per niente Fear Effect è su **quattro**, eh! dico QUATTRO CD. Molto spazio è occupato proprio dai mini-filmati, realizzati splendidamente e di

sicuro gusto. Oltre al fatto di essere realizzati nello stesso stile cartonesco del gioco, c'è anche da dire che vi daranno ulteriori delucidazioni sulla trama del gioco, aiutandovi nella risoluzione di alcuni enigmi o facendovi vedere cosa succede, nel frattempo, a un altro dei tre personaggi selezionabili.

TASTI TOSTI

Come già accennavate, il sistema di controllo di **Fear Effect** assomiglia a un incrocio fra quello della serie di **Resident Evil** e quello di **Metal Gear Solid**. Potrete, infatti, correre, accucciarsi, sparare, schivare semplicemente con la pressione di alcuni tasti e senza fare manovre astruse con il joystick. **Fear Effect** utilizza quindi il modo 'relativo', che prevede che premendo la croce direzionale a destra o sinistra il vostro omino ruoti rispettivamente in senso orario o antiorario. Con la pressione della croce in su o in giù, invece, il personaggio andrà rispettivamente avanti o indietro.



TASTO TRIANGOLO

Al tasto **Triangolo** è stata assegnata la funzione più generica e cioè il tasto di **Interazione**. Tramite suddetto tasto potrete, appunto, interagire con le locazioni aprendo porte, azionando interruttori, ma soprattutto potrete usare l'elemento precedentemente selezionato nell'inventario.



TASTO CERCCHIO/QUADRATO

I tasti **Quadrato** e **Cerchio** sono stati uniti nel box perché hanno la stessa funzione. O meglio, se premuti una volta hanno la funzione di azionare l'inventario. Se continuerete a premere, vi mostreranno tutti gli oggetti disponibili, ruotandoli in un senso con il **Quadrato** e nell'altro con il **Cerchio**. Da notare, però, che il sistema di utilizzo dell'inventario è uno dei pochissimi difetti del gioco, che però va segnalato. Infatti, se premerete una volta uno dei due tasti per evidenziare l'inventario, comparirà l'elenco degli oggetti uno per volta. Il problema è che quest'ultimo rimarrà visualizzato solo per qualche secondo, non

dandovi il tempo di pensare se quella cosa vi serve oppure no. Niente che rovini irrimediabilmente il gioco, ma sicuramente necessiterà di molta pratica per ottimizzare i tempi di scelta. Inoltre, se il fatto è grave quando siete in situazioni di tranquillità, dove potete avere tempo a sufficienza per richiamare l'elenco degli oggetti, figuratevi quando avrete alle calcagna due o tre scagnozzi che vi stanno selvaggiamente sparando e dovete riaprire l'inventario un paio di volte...



TASTO X

Una volta scelta l'arma da prendere con i tasti **Cerchio** o **Quadrato** e confermata con il tasto **Triangolo**, per sparare dovrete usare il tasto **X**. Come al solito, se schiacterete una volta partirà un solo colpo, e se terrete premuto il tasto s'innescerà lo sparo automatico. Peculiarità interessante è rappresentata dal pittoresco sistema di puntamento semiautomatico. Potremo, infatti, disporre di questo 'aiutino' durante il corso del gioco. In caso v'imbatteste in qualche figura nemica, se il bersaglio sarà sotto tiro e voi avrete già in mano un'arma, automaticamente il computer vi segnalerà che il bersaglio è inquadrato con un simbolo. Il simbolo non è altri che quel **mirino verde** che compare in alto al centro. Nel caso aveste più bersagli da colpire e riuscite a farne fuori uno, il target si sposterà automaticamente sul nemico più vicino.



TASTO R1

Il tasto **R1**, se premuto in contemporanea alla croce direzionale in **Su**, farà correre il vostro personaggio. Utile per affrettarsi ad

arrivare da qualche parte o per togliersi in fretta da situazioni calde.



TASTO R2

In pieno stile **Metal Gear**, se premerete il tasto **R2** da fermi, vi accuccerete al suolo. Di massima utilità quando, soprattutto nelle sezioni avanzate del gioco, dovrete passare inosservati. Inoltre, se premerete la croce direzionale quando sarete accucciati potrete muovervi a tentoni nel massimo silenzio.



TASTO L1

Per poter dare la possibilità di fare un rapido dietrofront, i programmatori della **Kronos** hanno preso a prestito il **Quick Turn** di **Resident Evil 3** e l'hanno messo pari pari in **Fear Effect**. Quindi, se premerete il tasto **L1** il vostro personaggio farà un immediato dietrofront, dirigendosi nella posizione esattamente opposta a quella precedentemente presa.



TASTO L2

Dato che le sezioni in cui si spara molto sono numerose in **Fear Effect**, è stato previsto un sistema di schivata molto valido. Se premerete contemporaneamente al tasto **L2** anche **destra** o **sinistra** sulla croce, il vostro omino farà una 'capriola schivante' o a destra o a manca, in funzione della direzione scelta. Da notare che il personaggio ricadrà esattamente in piedi, pronto a riaprire il fuoco...

protagonista indiscusso delle riprese da dietro. Tutte le animazioni sono realizzate in maniera perfetta, contribuendo in modo sostanziale al coinvolgimento del videogiocatore nell'avventura, che verrà interpretata come un unico 'film' il cui protagonista sarà proprio l'utente. Lo **scrolling** scorre velocemente e in modo fluido, confermando che la struttura del motore grafico è di

eccellente qualità. Non vi sono rallentamenti neanche quando vi sono parecchi sprite in contemporanea sullo schermo. Molto intelligente la pensata di non abusare d'animazioni particolarmente violente durante i molteplici scontri a fuoco. Tutto ciò, oltre ad alimentare il livello di realismo, rende il gioco adatto alla maggior parte degli utenti e non lo farà ritirare dagli scaffali una volta



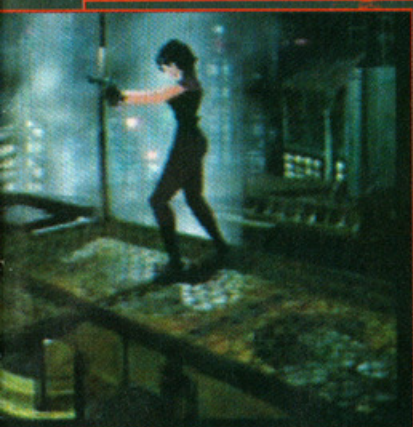
▲ Che ci crediate o no, questa è la grafica del gioco!

uscito (... ogni riferimento è casualmente correlato a fatti realmente accaduti...). Anche il **sonoro** è a livello della realizzazione grafica, anche se la mancanza di una vera e propria colonna sonora a volte si fa sentire, soprattutto nei frangenti di calo di tensione che, lasciando una specie di 'vuoto' nelle orecchie del videogiocatore, creerà spesso quella bellissima sensazione che qualcosa possa succedere da un momento all'altro. Tensione che comunque, nei momenti topici, è ben presente (anche troppo...), incollandovi alla sedia irrimediabilmente. La presenza di tre distinti personaggi garantirà all'avventura un'ampia varietà di situazioni, coadiuvata dalla presenza massiccia di **locazioni diverse** che eviteranno di istillare nel giocatore un senso di già-visto. Beneficiaria di tanta varietà non poteva che essere la longevità, già alta di per sé per merito della presenza massiccia di quattro CD, che garantiranno ore e ore di pura libidine videoludica.

ENIGMI E SOLUZIONI

Lasciando da parte la realizzazione tecnica, possiamo certamente considerare **Fear Effect**





un'avventura nel senso classico del termine. Lo scopo del gioco è di avanzare attraverso i vari livelli risolvendo innanzi tutto gli enigmi che ci si parranno davanti, ed eliminando fisicamente i nemici sparsi per le diverse locazioni. Quindi, chi ha sempre giocato a titoli come Tomb Raider (sempre della Eidos) e simili troverà sicuramente delle equipollenze anche in Fear Effect. Non sbaglia chi vede nel titolo Eidos anche un po' della serie di **Broken Sword** in cui, sebbene il sistema di gioco sia completamente diverso, gli enigmi avevano una componente fondamentale per il proseguimento del gioco. Bisogna dire che se anche la tipologia è quella dell'avventura classica, non si rischia di girovagare a vuoto per le locazioni, poiché ogni enigma risolto indicherà chiaramente la via da seguire. Anche se questa caratteristica potrà far storcere il naso ai più scafati risolutori d'enigmi, posso assicurare che questi ultimi non saranno mai così semplici da causare un calo d'interesse per il gioco. Fondamentale, a questo punto, diventa il compromesso ideato dai ragazzi della **Kronos** fra le sezioni 'esplorative' e quelle d'azione. A tal proposito è stato ideato un nuovo tipo d'**intelligenza artificiale** che modificherà i parametri di reazione del personaggio da noi controllato in quel momento, che più precisamente 'soffrirà' i momenti statici. Questa innovazione, infatti, consiste nel fatto che il nostro omino reagirà in maniera sostanzialmente diversa in base al tipo di tensione venutasi a generare. Per esempio, Hana sarà molto più reattiva ai comandi e precisa nello sparare nelle situazioni 'calde'. Al contrario, nelle sezioni tranquille il rilassamento porterà il nostro personaggio a un calo di concentrazione e quindi di prestazioni. Infatti, gran parte del lavoro di puntamento dei nemici viene svolto dal computer stesso, con un sistema di 'lockaggio' che definirei semi-automatico. In caso di **scontri a fuoco**, infatti, il nostro personaggio rileverà automaticamente i nemici su schermo, puntandoli automaticamente. In caso di più bersagli, però, potremo scegliere quale puntare per primo, semplicemente muovendo appena la croce direzionale e lockando il nemico che riterremo opportuno.

LO STAFF

Caratteristica interessante, anche se non proprio originale, si rivelerà quella che permetterà di impersonificare **tre personaggi** diversi durante le varie fasi del gioco. Questi tre personaggi, oltre a differenziarsi l'uno dall'altro per l'aspetto fisico, verranno usati a turno dando ognuno un apporto differente alla risoluzione dell'avventura.

ROYCE GLAS

ETA': 34 anni
PROFESSIONE: mercenario
LUOGO DI NASCITA: Pacifica, California, U.S.A.

Glas è un ex-militare pluridecorato. Di mestiere ora fa il mercenario, lavorando sempre sul filo del legale e uccidendo senza esitazione in caso di pericolo per se stesso o per la riuscita della missione. Generalmente è guidato da un certo senso dell'onore, che fa presto a mettere da parte quando si parla di soldi. Chiuso, di poche parole, cinico e coraggioso, è capace di adattarsi a qualsiasi tipo di situazione. Coloro che lo hanno



Tocco di classe, potremo usufruire di **due armi** contemporaneamente, una per mano, e sparare a due nemici diversi. Questa funzione si rivelerà di grande utilità quando il numero dei nemici su schermo è molto alto. Imparare a capire come reagisce il **sistema di puntamento** di Fear Effect, vorrà dire evitare di subire troppi danni. A proposito di danni, tenete ben presente che non esistono né medikit, né erbe o qualsiasi cosa vi possa guarire. Il ripristino dell'energia avviene automaticamente raggiungendo determinate locazioni di passaggio, obbligatorie. Fissi sono anche i punti dove potrete, tramite il **telefonino** posto nell'inventario, salvare la vostra posizione. Il consiglio è quello di salvare spesso, dato che Fear Effect riserverà molte sorprese, di cui la maggior parte non piacevoli. Salvando spesso avrete modo di studiarvi molto bene il percorso più breve (e meno 'trafficato...') per raggiungere la locazione successiva.

UN ACQUISTO OBBLIGATO

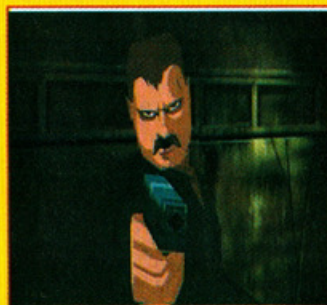
Non so se si è capito dalla recensione, ma **Fear Effect** mi è proprio piaciuto. Indipendentemente dalla sua splendida realizzazione grafica (che

sottovalutato, adesso hanno salutato e giacciono in un mondo (presumibilmente) migliore del nostro...

JAKOB "DEKE" DECOURT

ETA': 37 anni
PROFESSIONE: assassino, specializzato in esplosivi
LUOGO DI NASCITA: Christchurch, New Australia

Deke cammina sulla sottile linea che divide l'essere aggressivo dall'essere



psicopatici. Pur essendo un po' 'ciotto' e viscido, ha un grosso ascendente sulle donne. A Deke piace molto il suo lavoro, che svolge fra i ricordi e i fantasmi della gente che ha orribilmente ucciso. E' amico di Glas da molto tempo e si è specializzato in esplosivi, oltre che in qualsiasi tipo di arma. Lavorare con Deke è come fare un patto con il diavolo, poiché è molto efficiente, ma lascia sul suo passaggio una scia di sangue fatta di omicidi e carneficine. A differenza di Glas, però, Deke non è stato addestrato in modo professionale,

sopperendo con il suo immenso 'talento'.

HANA TSU-VACHEL

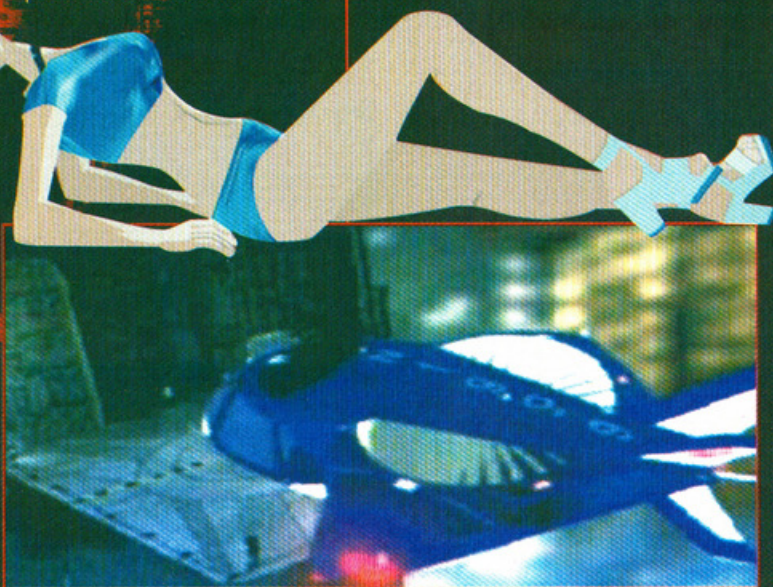
ETA': 24 anni
PROFESSIONE: membro operativo di copertura
LUOGO DI NASCITA: Shan Xi Province, ROC

Cresciuta e addestrata in zone militari operative, Hana è un'operativa esperta in coperture e infiltramenti. Essendo di origini per metà francesi e per metà cinesi, parla diverse lingue, oltre a conoscere perfettamente tutti i vari dialetti della Repubblica Cinese. Rimasta orfana fin da piccola, Hana ha sviluppato un



certo senso di diffidenza verso gli estranei, oltre che di estrema cautela nelle situazioni incerte. Hana e Glas hanno già lavorato insieme, quando lei lavorava come freelance per il Governo francese. Di una bellezza irresistibile, Hana vive la vita in modo passionale, senza farsi mai mancare niente.

può anche non piacere, visto che è quasi tutta a cartoni animati), il titolo Eidos mi ha divertito e coinvolto in maniera completa. A parte la gestione dell'inventario, che a mio parere poteva essere ideato e realizzato un



▲ L'ambientazione futurista ricorda, neanche troppo velatamente, Blade Runner.

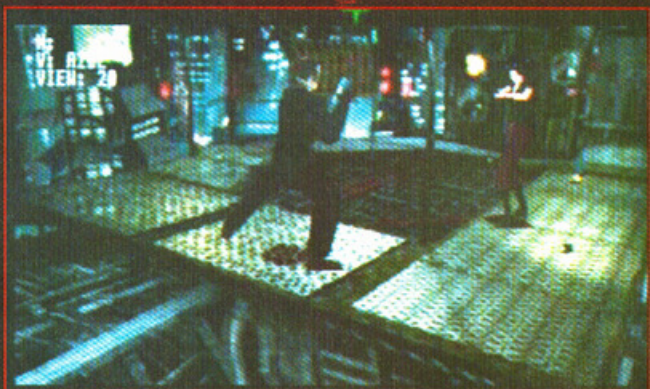
LA PAURA E' IL SALE DELLE MISSIONI...

Una delle peculiarità più intriganti di **Fear Effect** è la **tensione** che si viene a creare quando sul tragitto incontreremo dei nemici che non ci

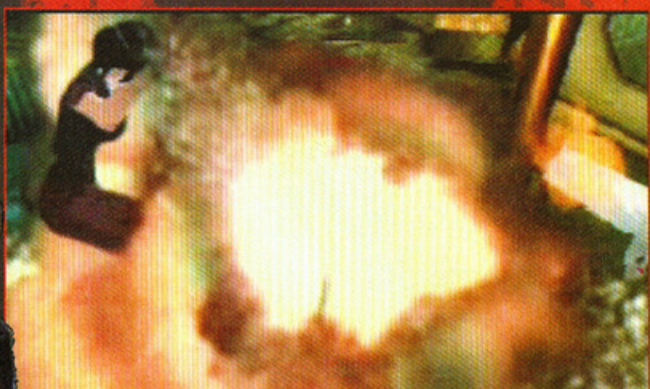


hanno visto. Se saremo bravi a non farci sentire, potremo contare sul fattore sorpresa, che diventerà determinante per non subire troppi danni fisici. Da notare, e qui veramente siamo di fronte a un grandissimo colpo di classe, che la risposta del nostro personaggio sarà più veloce in caso di tensione, e meno reattiva in caso di sezioni rilassate o senza nemici.

po' meglio, il titolo non ha particolari difetti. Un ostacolo potrebbe essere rappresentato dal fatto che è realizzato interamente in inglese. Ma i tempi di localizzazione dei giochi si sono abbreviati di parecchio, ed è probabile che, fra meno di un paio di mesi, ci troveremo il prodotto tradotto tutto in italiano. Probabilmente chi fra di voi mastica un po' di anglosassone non avrà



▲ Il sistema di puntamento automatico vi darà una grossa mano negli scontri a fuoco, soprattutto in caso di bersagli multipli.



▲ E' fortemente consigliato salvare spesso, proprio perché vi ritroverete parecchie volte in situazioni simili... (che botta!).

problemi, mentre chi non spik inglese rischierà di terminare l'avventura senza capire niente di quello che è successo o, peggio ancora, di impiantarsi in uno dei numerosissimi enigmi del gioco. Certo che, man mano che si avvanzerà nell'avventura, anche il livello di difficoltà salirà



proporzionalmente e non capiterà di rado che, nelle locazioni avanzate, dovrete ripetere qualche passaggio un bel po' di volte. Comunque, tutto questo non sarà frustrante: anzi, contribuirà ad aggiungere un po' di 'pepe' al gioco. Sono quindi convinto che **Fear Effect** sia un titolo da provare assolutamente, e giocare e vivere fino all'ultimo byte.

INVENTARIARE...

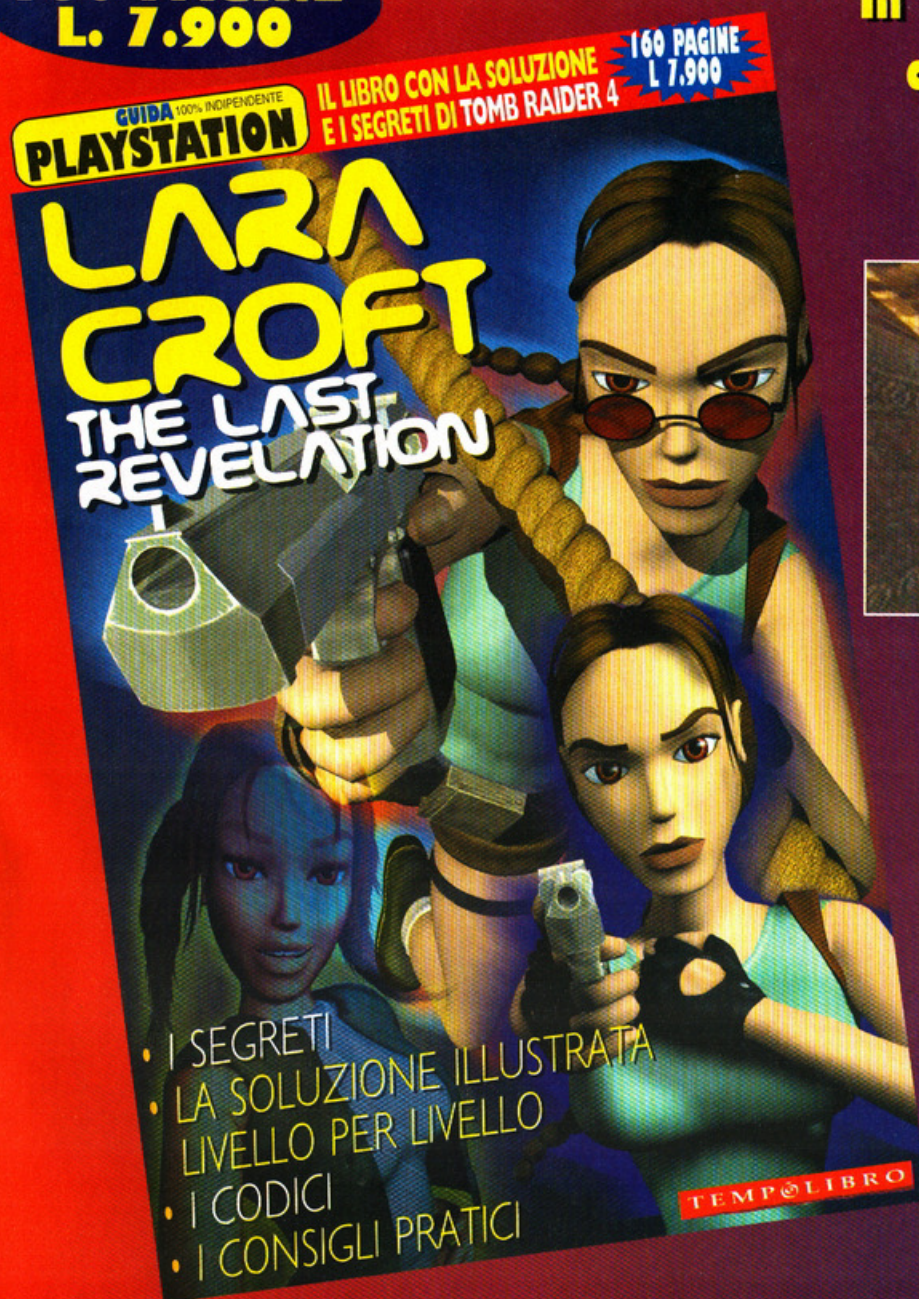
Per poter prendere un oggetto sarà necessario andarci sopra con il nostro personaggio fino a far comparire in basso a destra l'indicazione verde **TAKE**. Dopodiché, premendo il tasto **Triangolo** lo metteremo direttamente nell'inventario. A questo punto, per selezionarlo sarà sufficiente evidenziarlo nell'inventario e attivarlo ancora con il tasto **Triangolo**.



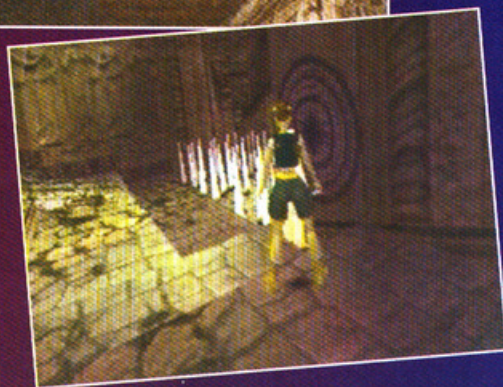
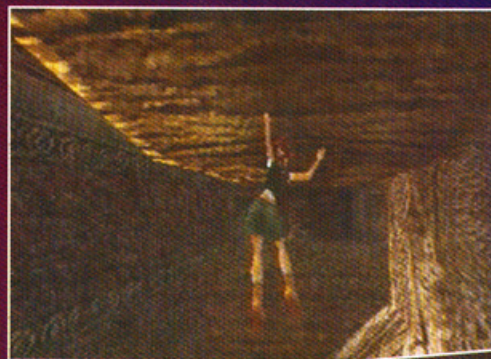
▲ Chi sono questi signori incappucciati? Cosa vogliono? Cosa significa la scritta lì dietro? Perché Roy non mi ridà indietro Knockout Kings 2000????

LE NUOVE AVVENTURE DI LARA CROFT

**160 PAGINE
L. 7.900**



**In 160 pagine la soluzione
completa con fotografie,
segreti, codici e tutti i
consigli pratici**



IN EDICOLA E LIBRERIA

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Rollcage Stage II

Planet Voto

90

A favore

- Tutti gli elementi che hanno reso fantastico il primo **Rollcage**
- Nuove competizioni, nuove macchine, nuove armi
- Il frame rate, la grafica e la velocità sono, per quanto possibile, migliorate

Contro

- Insieme al gioco non vi vendono il sacchettino che c'è negli aerei per quando state male!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Avete mai avuto la sensazione che qualcuno vi prendesse lo stomaco, ve lo intorcinasse e ve lo ricacciasse in bocca? Non è valido pensare alla donna dei propri sogni! Beh, giocare a Stage II vi farà stare così. Ma non dovrete portarlo fuori a cena...



Il seguito dell'acclamato **Rollcage** esplode come una bomba! Immaginate di poter ingrandire qualcosa che è già grosso; di poter pompare qualcosa

che è già gonfio al massimo e bearsi dell'esplosione che ne sussegue. **Stage II** è proprio così: se pensavate che più veloce non si potesse andare, la **Attention To Detail** vi smentisce. Se pensavate che più luci, colori, esplosioni e fumi non si potessero mettere, Stage II vi smentisce subito. Se pensavate che ci potesse essere un racing più originale, vi sbagliavate. Io sono qui per dimostrarlo.

UN PASSO INDIETRO

Breve rinfrescata per gli ultimi arrivati. **Rollcage** era (ed è) un originalissimo gioco di corse che vi metteva alla guida di una macchina piuttosto bizzarra: piatta e con grandi ruote tipo **Bigfoot**. Questo per permettere loro di arrampicarsi sulle pareti, ribaltarsi, piroettare e riatterrare in qualsiasi posizione. Pronti con i sacchetti per il mal d'aria! Sono virtualmente indistruttibili, ma possono essere rallentati durante la corsa grazie a missili e razzi. Il divertimento, oltre che nel fare 'ignoranza' per tutta la pista, sta nel poter bersagliare gli elementi di contorno che, cadendo, dovrebbero rallentare la corsa degli altri concorrenti. Come in ogni buon seguito, Stage II ha 'di più': di tutto: più macchine, più piste, più armi e anche più modalità di gioco. Questa è una fonte alla



▲ Le vecchie armi hanno subito un lifting grafico. Come se ce ne fosse stato bisogno...

quale non molti attingono, pensando che sia più 'impattante' un miglior aspetto grafico o qualche nuova arma. Invece, proprio le modalità di gioco sono uno degli aspetti che garantiscono lunga vita a un prodotto.

OPZIONI COME DA COPIONE

Stage II mantiene invariate le classiche opzioni di gara che trovereste in ogni buon racing: corsa **arcade**, **Time Attack** e

Practice. Già da quest'ultima sezione si può intuire il grande lavoro che la ATD ha messo in **Rollcage Stage II**. Dieci piste appositamente costruite con l'unico scopo di addestrare il giocatore nelle fasi fondamentali di gioco. In ogni pista dovrete raggiungere un semplice obiettivo, come raccogliere uno specifico **power up** e fermarvi in una zona specifica. Il tutto con un abbondante

SIGNORI, SI VOLA!

Alcuni circuiti sono stati costruiti in zone piuttosto... particolari! Il mio sospetto è che le abbia progettate l'Architetto di Monza, reo di tanti altri crimini architettonici. Comunque sia, gli esempi dell'immagine calzanti: una pista è ambientata su un **satellite roccioso**. Quando non siete in galleria, solo la forza di gravità vi impedisce di essere sbalzati nello spazio. Ma attenti: un salto troppo alto o un



missile in piena faccia potrebbero farvi fare la fine della Mir... L'altro circuito è bellissimo: si tratta di una **struttura** sospesa nel vuoto, tra i gas di una città del futuro. Piove sempre e l'atmosfera è rarefatta. Una curva troppo audace e siete fuori! Quando terminate il volo, verrete rimessi al centro della pista in corrispondenza del punto di uscita.

ARMAMENTARIO RECORD!

"Abbiamo portato le armi a un gradino superiore; prendendo spunto dalle otto originali di Rollcage, ne abbiamo cassate alcune, abbiamo cambiato gli effetti grafici di altre e ne abbiamo progettate ulteriori. In totale ora sono dodici". Con queste parole Lyndon, uno dei programmatori della **Attention To Details**, commenta l'arsenale di Stage II. Lo potete ammirare nell'immagine mentre cerca di rilassarsi durante una pausa di lavoro. La principale differenza è che ora le armi sono upgradabili: raccogliendone due dello stesso tipo, si ha una versione potenziata dell'arma in questione. Ecco l'elenco.

ARMA	NORMALE	POTENZIATA
Mini Rockets	Una salva di missili che partono in rapida sequenza verso un bersaglio della pista. Si può prendere di mira l'avversario davanti, premendo il tasto Su del controller.	Potete prendere di mira anche chi sta dietro di voi premendo il tasto Giù. Ci vuole un po' più di tempo rispetto a un Lock On frontale.
Chain Gun	Cento proiettili bersaglieranno l'obiettivo senza possibilità di fermare la raffica. Oltre a rendere incontrollabile l'auto bersagliata, la rallentano anche.	Proiettili verdi che fanno più danno. Inoltre la mitragliatrice acquisirà il bersaglio, puntando sempre su di lui anche quando si sposta.
Driller Rockets	Il missile che trapassa ogni cosa! Sbalza tre macchine di fila, distrugge un intero palazzo e manda per aria il pallone del Rubble Soccer.	Una scarica doppia di Driller che copre quasi tutta la pista. Premendo Giù, potrete farli partire all'indietro.
Laserblades	Quattro spuntoni laser usciranno dal cerchione di ogni ruota. Le ruote degli avversari che entrano in contatto con questi raggi si ghiacciano all'istante, rendendo la macchina incontrollabile.	Una combinazione di spuntoni laser e tubo: allineate un po' di macchine di fronte a voi e spazzatele via tutte in una sola passata!
Time Warp	Il rallentatore del primo Rollcage ora ha effetto solo sulle macchine di fronte a voi. Queste verranno rallentate in dipendenza dalla distanza tra voi e loro.	L'effetto è lo stesso, ma ogni macchina sul circuito ne sarà affetta.
Leader Missile	Sparatelo e andrà a colpire chi si trova in testa alla gara. L'HUD del bersaglio comincerà a lampeggiare e un segnale acustico lo avvertirà dell'impatto imminente.	Due Leader Missiles: il primo distrugge lo scudo, il secondo fa i danni veri e propri!
Warm Hole	Apre una breccia spazio temporale di fronte a voi. Entrandovi, vi troverete davanti alla macchina di fronte a voi. La breccia rimane per un po' sulla pista, così anche le altre macchine ne approfitteranno.	Più Worm Hole raccogliete, più posizioni scalerete. Ne avete raccolti tre? Da sesti passerete a terzi. E così via...
Radius Bomb	Qualche attimo di caricamento, un sibilo e un'esplosione vi circonda. Come satelliti, sfere di energia vi ruotano intorno, sbalzando via chiunque entri in contatto con loro.	Il raggio d'azione sarà più grande e l'esplosione più fragorosa; ci metterà un po' di più a caricarsi.
Turbo	Premete il tasto e andrete veloci. Picchiettate sul tasto e andrete ancora più veloci.	Premete il tasto e andrete velocissimi!
Shield	Protegge la macchina da diversi colpi. Finché non vi colpiscono, lo scudo rimane integro. Vi protegge anche da eventuali speronamenti.	L'effetto visivo è tipo l'invisibilità del Predator. Ora siete invincibili: nessuno vi può agganciare, e i Leader Missiles andranno fuori bersaglio. Dura solo per un colpo.
Tazer Ram	Usatelo, e scintille incandescenti circondaeranno la vostra auto. Urtate un'altra macchina e godetevi il suo volo!	Il doppio della potenza abbinato a un raggio traente che attira verso di voi le macchine che vi stanno di fronte.
Stasis Beam	Un raggio parte dalla vostra macchina, facendo saltare in aria tutte le altre auto. Queste saranno congelate nella loro posizione, rendendole bersagli perfetti da colpire con missili o altro.	Premendo il tasto Giù del controller potrete sparare con quest'arma dietro di voi.

marginie di tempo; come in altre discipline, anche qui potrete guadagnare medaglie d'oro e d'argento. Dal punto di vista delle auto, le cose si sono veramente fatte grosse. In Rollcage avevate sei modelli a disposizione, più la super car di

Yuri. In Stage II ci sono cinque case costruttrici che offrono un totale di venti modelli diversi per caratteristiche ed estetica. La colorazione varia a seconda della difficoltà con cui avete affrontato le gare. Alcuni particolari skin (aspetto

esteriore della macchina) si possono guadagnare solo raccogliendo uno speciale bonus nascosto nelle piste di Lega; ce n'è uno per ogni pista. Lo scopo di Stage II è quello di gratificare il giocatore per ogni successo conseguito, rendendo l'esperienza di guida quanto più stimolante possibile. La base di partenza è il **Campionato di Lega**.

IL CAMPIONATO PIÙ BELLO DEL MONDO

Originariamente avevamo un semplice campionato dove si guadagnavano punti a ogni gara: più vittorie, più punti.

◀ *Senz'altro la pista più bella di tutte. È corredata di motion blur, opzione disattivabile nel primo Rollcage.*



ROLLCAGE STAGE II SOUNDTRACK

Come in passato, alcuni tra i più celebri gruppi di undergorund, drum'n'bass e hip hop si danno appuntamento tra le tracce audio del gioco. Ecco la tracklist.

1. Breakbeat Generation - E-Z Rollers
2. Double Cross - E-Z Rollers
3. Deadline - Technical Itch
4. Caution - Technical Itch
5. Penetration - Omni Trio
6. Secret Life - Omni Trio
7. Control - Aquasky
8. Halifax - Aquasky
9. Imaginary Forces - Flytronix
10. Naked Funk - Flytronix
11. Spooks - Dom & Roland
12. Slipstream - Dom & Roland

BOMBE A 360°

Diverse auto prodotte dalle **cinque** case costruttrici (fittizie). Ognuna di esse ha caratteristiche diverse dalle altre, in modo da renderla più adatta a un percorso piuttosto che a un altro. Alcuni modelli base non hanno la possibilità di utilizzare certe armi; ragion per cui, se volete una macchina di quella casa e volete poter utilizzare tutte le armi, vi conviene cominciare a vincere qualche gara per sbloccarla. Quello che fa specie è la traduzione italiana: ma con tutte le cose che lasciano in inglese, perché si sono dovuti mettere a tradurre anche i nomi delle macchine? Dico, una Viking suona meglio di una Vichingo. Anche una Viper suona meglio di Vipera. Tralasciamo banali commenti sulla Pitone e concentriamoci sulla scandalosa traduzione di Lama e Coltello. Ma è possibile? Lasciateli Blade e Knife, che siamo tutti molto più contenti! Mi sembra di essere al circolo insieme a Pettini e i suoi amici: "AHÒ! A' Vichingoo! Vièquà che ce sta Er Cortello! Dopo 'nnamo a fasse du' spaghi dar Cicoria insieme ar Vipera! Poi ve presento n'amico mio chessequama Pitone!". Un po' di decenza, che diamine!



▲ Un tunnel sottomarino. Prego notare le illuminazioni e i colori!

successo nel campionato. In **Stage II** ci sono **cinque** Lega, e ognuna di esse è analoga a quelle di Rollcage: una vittoria corrisponde a **dieci** punti. Vincere in una Lega dopo tre gare, porta a un **Knockout Stage** che altri non è che il modo di sbloccare la Lega successiva. Il Knockout Stage consiste in una gara a eliminazioni dove, alla fine di ogni giro, l'ultimo a tagliare il traguardo viene eliminato. Vincendo però le gare di Lega, avrete guadagnato dei 'continue' che potrete usare per terminare con successo il Knockout Stage. Siccome questi sono cumulativi, è meglio che vinciate senza problemi i primi KO Stage per avere più possibilità in quelli difficili.

QUESTIONE DI FISICO

Uno dei motivi per cui Rollcage è così intrigante risiede nella possibilità che hanno le macchine di percorrere qualsiasi superficie in qualsiasi posizione. Questo tenendo però conto di alcune leggi fisiche 'rivedute'. Potete effettivamente percorrere il soffitto, ma dovete arrivarci compiendo una mezza spirale ad altissima velocità. Se siete



della forza centrifuga. Dovreste cercare di bilanciare questa spinta, puntando verso l'interno della parabolica; nel momento in cui riuscite a bilanciare queste due forze, dovreste riuscire a seguire una traiettoria rettilinea al centro della pista dove l'unica forza, oltre quella propulsiva, è quella che vi spinge verso il basso, fornendovi aderenza.



troppo lenti, dopo pochi metri sul soffitto cadreste per terra come una pera. Poco male, in verità, visto che potete continuare a correre anche così! Poi c'è la questione delle **curve paraboliche**, molto più frequenti rispetto al passato. Il segreto sta nel bilanciare le forze che agiscono sulla macchina: da una parte c'è la propulsione, fornita dal motore stesso della macchina. Affrontando una curva parabolica, tenderete a spostarvi verso l'esterno per effetto



▲ Time Attack. Tre giri per stabilire un record. Una sfida da non lasciarsi sfuggire, anche in split screen.

IN DUE NON È MEGLIO MA CI SI DIVERTE

Il **multiplayer** a due giocatori, benché nell'ormai canonico e restrittivo **split screen**, è uno dei vanti di Rollcage. Fluida e scorrevole nonostante la suddivisione dello schermo, il gioco a due di Stage II prevede nuove modalità. In **Single Race** correrete una sola gara su una pista scelta tra quelle sbloccate in Lega.

Si può anche disputare un mini-campionato al meglio delle **tre, cinque, sette o nove** gare, scelte in random dal computer tra quelle disponibili. In **Time Attack** si può correre in due sullo split screen, senza che però le macchine sbattano l'una contro l'altra: in pratica, due ghost. In modalità **Pursuit** darete la caccia al vostro avversario in una delle tre piste concave disponibili, simili alle arene di **Destruction Derby 2**. La modalità **Demolition** prevede che voi distruggiate più oggetti della pista di quanto faccia il vostro avversario. In una delle cinque piste speciali disegnate appositamente per la modalità **Combat**, dovrete

distruggere il vostro avversario. C'è però un preciso sistema di conteggio dei punti, più complesso rispetto al singolo punto ottenuto per un colpo diretto, come avveniva nel primo Rollcage. Si può scegliere di stabilire un limite di tempo o di punti. La vera chicca, però, è il **Rubble Soccer Mode**. In una pista speciale, uno contro uno, dovrete spingere una specie grosso **pallone** nella porta dell'avversario. In questo potete aiutarvi con le armi che troverete sul campo; stabilite un limite di tempo o di punti e tuffatevi in questa originalissima modalità di gioco.

A CHE GIOCO STIAMO GIOCANDO?



In Rollcage Stage II ci sono nuove modalità di gioco, sia in single player che in due. Eccone alcune.

- **Scramble:** bisogna arrivare alla fine di ogni circuito in un tempo predeterminato. Guadagnerete medaglie d'argento o d'oro se riuscirete a terminare la gara stando sotto i tempi di qualifica. Ci sono in totale **venticinque piste** da scoprire: la successiva si aprirà solo se vi qualificate nella precedente.
- **Survivor:** la scelta obbligatoria dopo aver terminato la Lega. Correte su ogni pista della Lega in ordine; potete correre sulla seguente solo vincendo



la precedente. L'idea è quella di riuscire ad andare avanti nelle competizioni senza perdere.

- **Demolition:** dovete semplicemente distruggere tutti gli oggetti che possono essere distrutti nel minor tempo possibile. Tutto qui.

- **All Tracks:** quando tutte e venti le piste della Lega saranno sbloccate, potete tentare questa modalità. Dovrete completare un giro per ogni pista e verrà tenuto conto del tempo totale che impiegherete. Niente avversari e niente power up: solo velocizzatori.



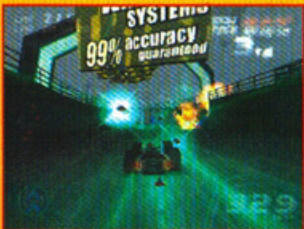
▲ **Radius Bomb!** Osservate il bellissimo volo che si sta facendo quell'altro!

CRASH! BOOM! BANG!

Di come siano stati migliorati gli effetti grafici, se n'è già parlato. Di come le esplosioni siano luminose e le scie dei missili assolutamente eccezionali, non c'è neanche

bisogno di discuterne. Quello su cui voglio attirare la vostra attenzione è che queste esplosioni, queste luci, questi colori vi vengono presentati mentre correte a 300 mph!

Ovviamente, la famosa bacchetta magica che ha toccato il motore grafico di Wipeout ha sortito il suo effetto anche su quello di Rollcage Stage II. Non si perde un frame!



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Cool Boarders 4

Planet Voto

85

A favore

- Riders professionisti e tavole reali al vostro servizio
- Movenze dei riders fluide e ottime animazioni
- Molte opzioni tra cui scegliere

Contro

- Manca una colonna sonora ad hoc, oggi essenziale per un gioco del genere
- Grafica non proprio esaltante
- Troppo facile e quindi poco longevo



Infatti, il difetto principale di **Cool Boarders 4** è la sua estrema **semplicità**. E non parlo della semplicità nell'imparare a giocarci; da quel punto di vista è solo un vantaggio. Tutti si possono avvicinare al mondo dello **snowboard virtuale** con **Cool Boarder 4**. Anche con il 3, a dire la verità; da quando lo sviluppo della serie è passato dalle mani della UEP System alla **Idol Minds**, tutto è stato più facile. Il problema è che questa semplicità mina la longevità del gioco, permettendo all'utente 'massiccio' di terminarlo in pochi giorni. Questo l'ago della bilancia del nuovo nato in casa **989 Studios**. Una soluzione possibile sarebbe stata quella di inserire un meccanismo per il quale salti effettuati in sequenza portano a un maggior punteggio in quello successivo. Un po' come accade in **Tony Hawk's**

Skateboarding, dove la barra Special si carica di più a ogni salto chiuso correttamente. In **Cool Boarders 4** potete anche andare a schiantarvi su un albero, ma se chiudete il salto successivo nessuno

"Pitone! Riporta Cool Boarder 4 in redazione!" "NO!" "Dai, non fare lo scemo: riportalo!" "NO! Devo finirlo!" Fu così che mi misi sotto, e poco tempo dopo riportai il gioco. Era stato tutto troppo facile...



▲ Nello snow park potrete divertirvi a grindare ogni cosa, tavoli da pic-nic compresi.

vi toglie una barcata di punti! Questo è un deterrente, una leggerezza che vi permette di pensare "Ma io ci provo! Se salto bene OK, altrimenti il prossimo...". Andando avanti così, si riesce a terminare il gioco in poco tempo. Il problema della **longevità** era stato da me sollevato già l'anno scorso; probabilmente non sono l'unico, visto che la **Idol Minds** ha effettivamente ampliato il gioco. Più che concentrarsi sul gameplay, snaturandolo secondo quelli che sono i loro canoni, ha pensato di infarcire il gioco di opzioni, di personaggi e di parametri di gioco. Come per esempio il **Trickmaster**...

TRICCHE TRACCHE...

Competizione presente in **Cool Boarders 2**, questa modalità di gioco prevede che scivolate lungo un pendio e che effettuate i trick proposti dal computer. Benché esista una modalità **Practice**, il modo migliore per imparare i trick è questo. Non solo: visto che esistono decine e decine di queste acrobazie, impararne i nomi è una cosa assai utile, e il **Trickmaster** vi obbligherà a farlo. Altra piacevole innovazione è quella del **Custom Tournament**, ovvero un torneo a eventi organizzato da voi. Scegliete quali e quante competizioni affrontare e in che

TAVOLE SU MISURA

Opzione divertente. Non necessaria, ma piacevole. Potete decidere di personalizzare la vostra tavola cambiando i colori ad alcuni pattern predefiniti. La **Idol Minds** ci mette i disegni, voi ci mettete la fantasia cromatica. Nelle immagini di questo box potete constatare come ci siano diversi disegni che potete personalizzare variando i valori cromatici dello spettro messovi a disposizione. Quello che



colorarla... A pensarci bene, però, l'impostazione piuttosto arcade del

manca, e che avrebbe veramente giovato alla simulazione, è la possibilità di scegliere la misura della tavola. Anche questo è superfluo, direte voi; ma se c'è un'opzione per



della competizione vi venivano assegnati dei punti a seconda del

gioco non richiede una così minuziosa riproduzione tecnica. E tant'è. Non è comunque finita qui: la **Idol Minds** ha inserito un sistema di 'potenziamento' della tavola analogo a quello che si usava in **Street Skater**. Nel gioco di skateboard della EA, alla fine



partecipare ai vari eventi e ottenere risultati ragguardevoli. vostro comportamento in gara. Questi punti dovevano essere distribuiti saggiamente per incrementare le abilità del proprio skater. In **Cool Boarders 4** i punti vanno divisi per aumentare le potenzialità della tavola in **velocità, risposta e stabilità**. Per guadagnarli, ovviamente, dovrete





ordine, a seconda delle vostre esigenze. Oppure, potete scegliere i classici **Single Event**, **Tournament** o **Practice**. Da qui, vi muoverete verso la scelta del rider: professionista, di fantasia o creato da voi. La prima categoria, come

indicated nel box, comprende alcuni tra i più celebri riders del mondo. Non tutti sono comunque disponibili fin dall'inizio; infatti, sarà vostro compito sbloccare gli altri trionfando nelle competizioni. I riders 'di fantasia' sono i

COMPETIZIONI



Downhill

Discesa mista dove si vince arrivando primi e facendo contemporaneamente punti sfruttando gli ostacoli naturali. Anche singola.



Slope Style

Siete da soli in uno snow park, un'area dove si fanno punti utilizzando gli ostacoli innervati. Il tutto entro un tempo limite; ci sono tre heat.



Big Air

Un salto unico, enorme. Tre possibilità per raggiungere il punteggio richiesto. Il trucco sta nel guadagnare qualcosa facendo un paio di piccoli salti prima di quello 'effettivo'.



Half Pipe

L'ormai celebre conca dove si sfrutta la pendenza dei bordi per lanciarsi in aria e compiere un salto dopo l'altro. Tre heat, dei quali si scarta quello col punteggio peggiore; gli altri due vengono sommati e quello sarà il vostro risultato.



Boarder Cross

Gara unica nella quale dovete arrivare primi. La difficoltà sta nel zigzagare tra i paletti blu e rossi, come in uno slalom.



Trickmaster

Non si vedeva dai tempi di **Cool Boarders 2**. Una pista dritta, lunghissima, nella quale dovete eseguire i salti indicati dal computer. Più ne imbroccate in sequenza, più andate avanti.

LA TAVOLA DEI SOGNI

Un piccolo box per segnalare la presenza di una tavola che sicuramente fa gola. Non sappiamo



◀ Alla partenza del Downhill e del Boarder Cross, sarete affiancati dai vostri concorrenti. Momento ideale per sferrare qualche cazzotto.

personaggi strambi che avete imparato a conoscere in **Cool Boarders 3**: ritroverete **Cliff**, il Diego Abatantuono delle nevi; **Mars**, il rasta giamaicano che non si sa cosa ci stia a fare sulla neve; e anche **Fast Eddie**, il rider con il casco che non ce la conta giusta: pensiamo sia un ex sciatore, un redento. Oppure, potete creare un vostro rider personalizzato con l'opzione **Create Player** che vedete illustrata nel box.

ENGLISH SNOW!

Vi starete domandando cos'è questo abbondare di termini inglesi. La verità è che a **Cool Boarders 4** è stato pietosamente risparmiato il calvario della traduzione. Troppe volte, in passato, giochi di pregevole fattura hanno subito lo scorno di una traduzione affrettata o poco competente. Immaginatevi cosa poteva succedere con un gioco di snowboard, pieno di termini inglesi traducibili in italiano solo con neologismi! Vi ricordate **Formula 1 '98**? C'era un'opzione di Replay che è stata furbescamente tradotta in italiano come Rigioca. Ditemi un po' voi! Per non parlare della pistola recensita

se esiste veramente, ma di certo, se dovessi vederla sulle piste, il possessore potrebbe offrire una proposta interessante dal sottoscritto! La tavola si chiama **Control**, con chiaro riferimento al controller e ai quattro Simboli dell'Apocalisse. Tra l'altro, è quella a cui ho cambiato i colori nel box della customizzazione. Se qualcuno dovesse avvistarla sulle piste (meglio fuori), è pregato di farmelo sapere!

POWDER POWER!

La gioia dei veri snowboarder! La neve fresca è come l'onda per il surfer, il vento per il windsurfer: è il vero Quinto Elemento (seguito a ruota dal gorgonzola). Mancante nelle precedenti versioni, questo preziosissimo elemento non sta lì solo per bellezza: durante le gare, vi capiterà di finire in 'tasche' di neve fresca. A malincuore, dovete cercare di uscire al più presto, perché essa vi frenerà e vi farà perdere il contatto con il gruppo degli altri concorrenti. Se siete da soli, magari in **Slope Style**, finire in fresca sarà meno rilevante, visto che nessuno vi insegue; ricordatevi però che c'è un cronometro che corre!



in questo numero: è una light gun, una pistola a raggi. Beh, sulle istruzioni in italiano c'è scritto 'Pistola Luminosa per PlayStation'. E potrei andare avanti, citando il 'Deposito di Esplosivi' di Syphon Filter che in inglese (e in realtà) era una cassa. Non c'è più religione! Almeno **Cool Boarders 4** si salva, mantenendo integre le proprie terminologie anglofone, senz'altro molto più cool e pertinenti di una traduzione italiana che sarebbe senz'altro finita in un bagno di sangue.

PRO

Finalmente anche Cool Boarders si prende una licenza per i rider! In **Cool Boarders 3** erano presenti le tavole personalizzate dai vari pro; oggi abbiamo quei pro nel roster delle scelte. Li si può ammirare nella stupenda sequenza filmata iniziale mentre danno sfogo a tutta la loro potenza, a tutta la loro abilità.

Jimmy Hallopf, Brian Savard, Natassa Zurek e... lui, Sua Maestà **Jim Rippey**, l'uomo che sta sulla copertina del gioco mentre 'grappa' la stupenda Rippey 156 che gli sta sotto i piedi. Ci sono anche **Darren Cingel, Andrew Crawford e Shaun Palmer**, dodicenne ragazzo-prodigio che non ha nulla da invidiare ai suoi colleghi più grandi. Nota: anche se non ne leggete chiaramente il nome, **Jim Rippey** è quel pazzo furioso che sta saltando la strada (dove tra l'altro sta anche passando una macchina), avvitandosi in un backflip. Ragazzi, vi assicuro che ci vuole un fegato COSÌ!

VIIUULEENZA!

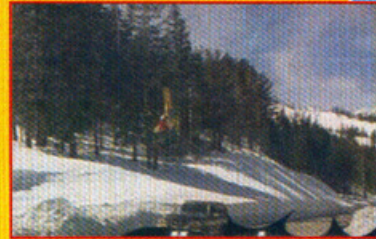
Tra le caratteristiche mantenute dai precedenti episodi, c'è quella delle botte. Poco politically correct, ma proprio per questo assai divertente, la feature in questione permette di vangare i propri avversari premendo **R1** e **L1**, a seconda che vogliate menare a destra o a sinistra. Attenzione, però: non siete i soli a poterlo fare, e il computer non si risparmierebbe di certo. Ricordo un 'tranello' nel quale sono cascato mentre stavo giungendo in dirittura d'arrivo. Passavo in un gruppo di alberi, sicuro di giungere almeno secondo alla meta. Il primo evidentemente cade nel bosco; mentre si rialza, io arrivo, pronto a superarlo. Non faccio in tempo a scartare, però, il suo braccio teso che spunta da dietro un albero: mi aveva aspettato! Da

LA TAVOLA GIUSTA



Ovviamente, sono rimaste le licenze sulle tavole reali. Scegliendo un Pro, si può accedere al campionario di tavole di cui è endorser, inizialmente limitato a due. La scelta va effettuata in base al tipo di gara che sceglierete. In una gara di **Slope Style**, dove contano i punti, sarà opportuno munirsi di una tavola che sacrifica la velocità in favore

della stabilità. Questo per avere una maggiore sicurezza nell'atterraggio. Nel boarder **cross**, viceversa, non sarete costretti a saltare e fare punti: quello che vi serve è una tavola veloce, che vi permetta di staccare dal gruppo. Controllate sempre le caratteristiche della tavola che scegliete, e pensate bene a dove dovrete usarla.



questo punto di vista, l'**Intelligenza Artificiale** è migliorata assai, anche se la già citata semplicità di utilizzo vi permetterà di prevalere, almeno nei frangenti 'picchiaduro'. Differente il discorso delle gare dove, già in modalità **Veteran**, potreste avere qualche problema. Intendiamoci, non mi sto rimangiando quello che ho detto prima: Cool Boarders 4 è effettivamente facile, ma questo non significa che non dovete sudare del tutto!

SCHERMIAMO, SCHERMIAMO...

Alcune schermate riepilogative vi informano, all'inizio e alla fine di ogni evento, dei vostri progressi nel corso del gioco. Viene segnalato, ogni volta che accedete a un evento, il numero di volte che vi avete partecipato e viene stilata una **classifica** delle competizioni che effettuate più di frequente. Una voce chiamata **Stats**, che potete consultare in qualsiasi momento accedendovi dal menu principale, racchiude tutte le statistiche del giocatore selezionato. Ciò significa che potete iniziare diverse partite con riders diversi e a diversi livelli di difficoltà; accedendo alle **Stats**, potrete confrontare i vari risultati. Ogni tanto comparirà il simbolo del **G-Shock**, la serie di

orologi della Casio che è anche sponsor del gioco. Un piccolo tocco di realismo! Ma non è l'unica chicca presente nel gioco: citandole in ordine sparso, mi vengono in mente la **barra di progressione** dei caricamenti, rappresentata da immagini in sequenza di un rider che salta.

Oppure la scritta del gioco, veramente cool e in linea con certe 'filosofie cromatiche' proprie degli snowboarder.

VIDE IL MONTE QUANTE' BELLO...

La grafica merita un discorso a parte. Benché l'**effetto neve** non sia il



▲ Ogni trick viene visualizzato sullo schermo con il suo nome e il punteggio ottenuto. Solo se lo chiudete, però.

massimo, in generale non si notano troppe imprecisioni, anche perché il vostro obiettivo è quello di scivolare verso la fine della pista senza perdere tempo a 'guardare il panorama'. Potreste però andare a sbattere contro un albero; allorché potreste riscontrare un 'trapianto'. Sembra che un ignoto taglialegna virtuale sia andato nelle foreste Indiane dove si aggirava Lara Croft e abbia tagliato tutti gli alberi per poi piantarli a bordo pista! Lo sfondo è sempre affidato a una foto computerizzata, ma non disturba più di tanto. In proporzione, è molto più fastidioso il cielo di GT2, specialmente nei replay: da nuvole formate da uno o due pixel, che tipo di pioggia può scendere?

ULTIMO SALTO

Cool Boarders 4 è a tutti gli effetti un gioco 'nobile'. Grande è il suo retaggio, visto che Cool Boarders fu il primo gioco di snowboard a comparire sulla PlayStation. Poi venne il 2, da molti considerato il migliore; nonostante una grafica piuttosto povera, incarnava una

MA MI VUOI TUTTA CICCIA E BUFALI?

Alla Idol Minds devono essere ossessionati dalla personalizzazione delle cose! Veramente: mi immagino che siano tutti lì a colorare e personalizzare i loro monitor, ognuno che si disegna il proprio logo sui bicchierini del caffè anche se dopo li devono buttare... Potete creare il vostro rider ideale modificando i

parametri dei modelli proposti. Fatevi affascinare da quest'opzione 'divina' e modificate l'altezza dello snowboarder, la sua stazza e i colori della sua divisa. Non crediate che sia solo un mero cambiamento estetico, comunque! Certo, cambiare i colori non comporta nulla, ma cambiando la stazza e soprattutto l'altezza si va anche a

variare il peso da distribuire sulla tavola. Questo significa che essa reagirà diversamente alle vostre sollecitazioni, proprio in funzione di come bilanciate il peso del rider con il pad. Nelle immagini potete notare come grande può essere il divario tra le proporzioni offerte. Le scale di colori sono, come per le tavole, due.



certa ideologia, proponendo un'iconografia moderna e accattivante, ideale per il mondo dello snowboard. Inoltre era veramente difficile; merito questo della UEP System, il gruppo di sviluppo. Tra l'altro, da quando la UEP non c'è più, manca l'urlo alla fine della sigla iniziale, che diceva "COOOL BOARDERS!". Ah, tempi d'oro... Ma non ci possiamo lamentare: nelle nostre PlayStation ora gira questo quarto figlio delle nevi che, nonostante alcune pecche, si fa giocare piacevolmente. Non scordiamo, infine, che ha il grande merito di poter essere avvicinato da chiunque, anche da chi di snowboard non ne capisce niente. Mi risulta però difficile pensare a un acquirente che non sia interessato a questo sport: andiamo, non mi dite che un appassionato di calcio (anche se WE4 e FIFA 2000 li ha già)

entra in un negozio e ne esce con una copia di un gioco di snowboard! Certo, è possibile; soprattutto se si pensa al grande

◀ Ecco un esempio di come la Idol Minds esageri: salti enormi, improponibili. Ma che piacciono tanto ai tamarri...



▲ Tavole originali tra le migliori in circolazione. Per vostra cultura: le Santa Cruz saltano da sole!

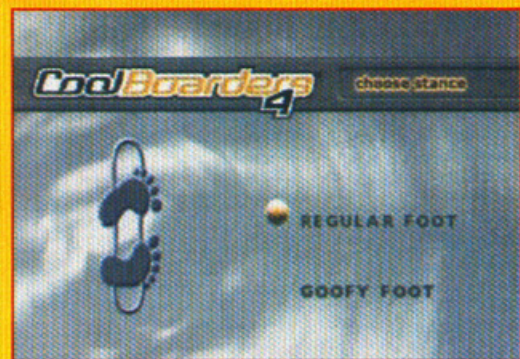
fascino che questo sport ha sui poveri di spirito (la maggior parte sciatori) che possono solo guardarci e rimanere a bocca aperta. Io andrei avanti ancora, ma purtroppo mi rendo conto che potrei cominciare a farmi dei nemici VERI. Vi lascio, quindi, e mi dirigo a fare il filo alle lamine della mia Rippey. Forse per l'ultima volta, visto che Generale Inverno, almeno fino a oggi, è stato piuttosto restio a farsi vedere in questa stagione.



▲ Gli scenari sono stati arricchiti con elementi di contorno come questo 'soffitto'.



STANCE: INIZIARE COL PIEDE GIUSTO



Essendo lo snowboard uno sport ad assetto asimmetrico, richiede la priorità di avanzamento di un arto rispetto all'altro. Per chi pratica o ha comunque avuto esperienze con skateboard o windsurf, questa impostazione

rimarrà invariata. Per quelli nuovi, bisogna scoprirlo. I metodi sicuri sono principalmente due: si fa compiere al novizio una breve rincorsa su una superficie liscia, seguita da una scivolata. Di solito, il piede che d'istinto si posiziona davanti è quello giusto. Visto che però il margine di errore non è proprio piccolo, si può provare in un'altra maniera. Si fanno chiudere gli occhi allo sventurato e, a sorpresa, lo si spinge LEGGERMENTE da tergo. Il piede che si farà avanti istintivamente è quello esatto. La sicurezza, comunque, la si ottiene provando

in pista diverse impostazioni. Non vi dico cosa succede a Villa Bojangles ogni volta che c'è da stabilire lo stance di uno che deve iniziare!.. "Io! Io! Lo scopro io!" dice uno, spingendo violentemente il malcapitato giù per una rupe. "La gamba che mette a terra prima è quella che si rompe, quindi non è quella giusta". Quando qualcun altro si fa avanti con una chiave inglese e un paio di quantoni da box, millantando un nuovo metodo "... secondo il quale si stabilisce SICURAMENTE qual è il piede giusto!", viene prontamente legato e malmenato in separata sede.

Casa: **Capcom**
Genere: **è Resident Evil!**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Resident Evil Nemesis Pal

Planet Voto

93

A favore

- Coinvolgente al massimo
- Gameplay realmente bellissimo
- Tecnica audiovisiva oltre i massimi livelli

Contro

- Ormai l'originalità è andata a farsi benedire
- Non particolarmente longevo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 9

Sonoro 8

Longevità 7

Originalità 6

UNTIL IT SLEEPS

Parliamo un po' di Nemesis. A dare il sottotitolo al gioco è quel bruttone che potete vedere sulle locandine pubblicitarie. Dategli un'occhiata: ragazzi, vi presento **Nemesis**... Si tratta certo di una visione poco rassicurante, incontrare la quale non vi farà esattamente piacere. Le occasioni in cui vi



misurerete con lui non mancheranno all'interno del gioco, rendendo tutto molto adrenalinico. Infatti, il confronto con un figuro simile non è mai semplice; soprattutto dal momento che gli incontri saranno casuali e del tutto inaspettati, la tensione è sempre costantemente alta. A tutto vantaggio del coinvolgimento, ovviamente.



Finalmente Nemesis è tra noi! Abbiamo atteso tanto il terzo capitolo della serie di avventure più' orrorifiche della storia della PlayStation e... lo leggete il voto? Sì, tanta attesa è stata abbondantemente ripagata. Prepariamoci a rivivere gli orrori e le paure in quel di Raccoon City!



Resident Evil è certamente uno dei giochi più famosi mai usciti per PlayStation. Si tratta di un'avventura dinamica, ovvero un prodotto in cui l'utente risolve enigmi ma il controllo sul protagonista è diretto, e questo permette l'inserimento di componenti arcade (il combattimento) che costituiscono una parte importante nell'economia del gioco. Titoli siffatti (il riferimento va a **Silent Hill** e **Metal Gear Solid**) hanno dato vita a un genere a sé stante, appunto quello degli Arcade Adventure. Alla base di questi - è la componente adventure a dettarlo! - c'è sempre una trama complessa e avvincente, e costituisce uno degli elementi di maggior fascino per questo genere particolare di games.

T-VIRUS, SYPHON FILTER E CYRUS THE VIRUS

Quella di **Resident Evil** è una saga che si basa su una storia che si è sviluppata nel tempo. Le vicende partono da esperimenti effettuati da una losca società, la "**Umbrella**", che ha perduto il controllo di



▲ Il gioco è molto coinvolgente e inizia subito con un gran ritmo; una trovata che vi immergerà subito nell'atmosfera.

un virus che stava studiando all'interno dei suoi laboratori. La perdita del controllo di questo terribile virus ha causato il contagio di molti individui che hanno subito inquietanti modificazioni, trasformandosi in **zombie**; ma la diffusione di questo virus ha anche causato la nascita di molte entità mostruose e orrorifiche. Queste ultime hanno la duplice funzionalità di inquietare l'utente e di generare difficoltà supplementari legate alla difficoltà nel combattimento con tali creature.

RESIDENT EVIL: UNA STORIA VERA

Sulla base di questi eventi, si è sviluppata una trama che ha visto, in **Resident Evil 2**, il contagio di un'intera cittadina, basando la dinamica di gioco sull'eliminazione di questo virus e arricchendo l'esperienza e il coinvolgimento grazie alla presenza di personaggi che, a loro volta, hanno consentito interessanti e suggestivi intrecci narrativi. Come meglio spiegato altrove, il mondo di Resident Evil è stato espanso e sviluppato al punto da raggiungere anche le altre console; ognuna delle uscite sulle varie piattaforme ha aggiunto qualcosa alla storia, che ha ormai una dimensione realmente notevole.

LA CAPISCI LA MIA LINGUA?

La versione PAL, quella adattata al nostro mercato, è localizzata in italiano. Ve ne accorgete subito, leggendo la

rassicurante dicitura che precede l'introduzione: "Questo gioco contiene scene violente e sanguinose". Come per Resident 2, però, la traduzione è relativa solamente ai testi su schermo e non è estesa al parlato, che è rimasto in inglese. La traduzione è molto buona e riguarda non solo i **sottotitoli** (che rendono comprensibili i fatti anche ai non anglofoni) ma anche le voci dei menu e le istruzioni. Ovviamente, anche il manuale è tutto quanto in italiano.

UNA INTRO DEGNA DI GEORGE ROMERO

Il **FMV (Full Motion Video)** di introduzione ha eccelse qualità tecniche e artistiche. Il ridotto fattore di compressione regala immagini chiare, che scorrono via molto fluide. La risoluzione è soddisfacente, e tutta la lunga sequenza si attesta sui livelli delle migliori produzioni per PlayStation, ricordando per qualità tecnica i filmati **Namco** (ricordate quello di **Soul Blade**? E quello di **Ridge Racer Type 4**) e **Square** (qualcuno di voi ha mai sentito parlare di un certo **Final Fantasy VIII**?). Ma è anche la componente più propriamente

'artistica' che vi farà guardare e riguardare più volte tutta l'introduzione. Il montaggio, le inquadrature, il succedersi degli eventi su schermo... tutto assomiglia a un film dell'orrore e, non me ne vogliano gli appassionati, direi che la qualità è superiore a quella del maestro dell'orrore, quel **George Romero** citato nel titolo del paragrafo.

SALVAMI, SALVAMI, GRANDE SOVRANO: FAMMI FUGGIRE DI QUA!

Abbiamo detto che tutti i **Resident Evil** sono coerentemente inseriti in un contesto preciso; i fatti raccontati in questo terzo capitolo partono ventiquattro ore prima di quelli narrati nel secondo capitolo. Questo intreccio narrativo particolarmente complicato (che fa sembrare la trilogia di "Ritorno al futuro" una favoletta scema per bambini pronti quanto me) giustifica la "last escape", l'ultima fuga - quella di **Jill**

Valentine - dalla città maledetta di **Raccoon City**. In questa cittadina, il potere colpevolmente non ostacolato della **Umbrella** ha portato alla diffusione del terribile **virus**. Dopo gli incredibili fatti raccontati in **Resident 1**, che hanno visto la morte dei membri di una squadra della **S.T.A.R.S.** (fondata proprio dal dipartimento di polizia di Raccoon City per contrastare le minacce terroristiche e la diffusione del crimine), il **T-virus** è di nuovo sfuggito al controllo e ha contaminato un'intera città. **Jill**, una protagonista del primo episodio, sta cercando di fuggire dalla città.

LA GRANDE FUGA? NO, SOLO CULTIMA...

Tutto il gioco (a livello narrativo e di gameplay) ruota attorno a questa fuga; per la cronaca, "last escape" è il sottotitolo della versione giapponese di questa terza release. Chissà perché alcuni giochi che nascono in Giappone e si chiamano "**Bio Hazard: Last Escape**" arrivano nel continente dei tardoni e vengono ribattezzati "Resident Evil: Nemesis". Tanto per rilassarci un po' spezzando la tensione di questo RE3, parliamo di qualcosa di divertente: ricordate **Puzzle Bobble** che diventa **Bust-a-Move** e **Runabout** trasformato in **Felony 11-79**? Una conversione, un perché...

NESSUN RIASSUNTO, PLEASE!

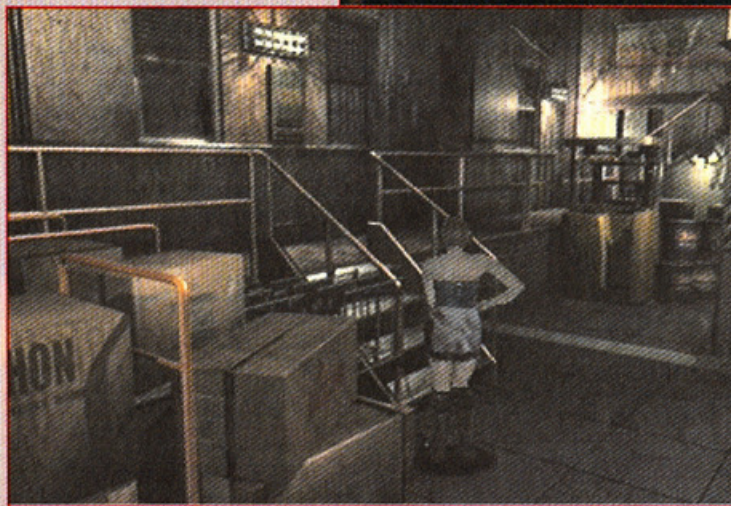
Non approfondiremo gli aspetti narrativi legati a questo gioco perché il bello, oltre a giocare e divertirsi, è proprio legato allo scoprire i fatti, gli eventi della storia. Abbiamo infatti ribadito che, per questo genere di prodotto, una parte del fascino è proprio insito nel partecipare agli eventi che si sviluppano, nel seguire la storia, come se si trattasse di un film. Diciamo solo, a vantaggio dei curiosi, che nel corso dell'azione incontrerete anche un altro personaggio, **Carlos Oliveira**, un ragazzo dalle origini abbastanza confuse che fa parte dell'**U.B.C.S.**, una squadra della **Umbrella** creata per controbattere le minacce derivanti dagli esperimenti biologici.

LA PORTATA INNOVATIVA DI RESIDENT EVIL

Apprezzo in modo particolare il gameplay innovativo di giochi come questo: si tratta di prodotti 'moderni', consentiti dalle grandi capacità della PlayStation. Il primo gioco a offrire una dinamica da avventura arcade è stato proprio **Resident Evil**, che inserì elementi adventure (risoluzione di enigmi) in una dinamica diretta. Mai, prima di **Resident Evil**, si era riusciti a ottenere un approccio simile: sparare ai nemici e raccogliere oggetti da usare, gestire un inventario e spostare leve per aprire porte... il tutto inserito in un approccio grafico fatto di **schermate fisse!**

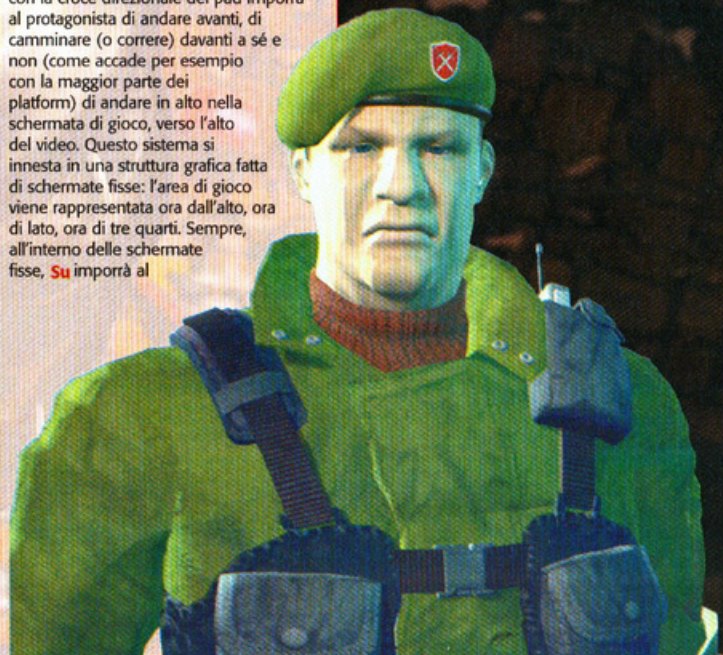
UN SISTEMA DI CONTROLLO FUNZIONALE MA CHE ABBISOGNA DI UN PO' DI ALLENAMENTO

Dopo aver descritto il gameplay che, rispettato da **Nemesis**, sarebbe stato ripreso anche da altri prodotti (il primo pensiero deve essere per **Silent Hill**), passiamo ad analizzare la giocabilità, ovvero vediamo se e quanto sia facile e divertente fare le cose che servono per procedere nell'avventura.



▲ La qualità delle schermate è veramente sensazionale. Guardate quanto è ricca di particolari questa locazione! Il realismo è veramente totale.

Il divertimento e la godibilità passano certo per il sistema di controllo. E' qui che entra in gioco la vostra abitudine: il movimento 'character relative' e il sistema di schermate fisse possono infatti creare delle difficoltà, almeno inizialmente. Per quanto riguarda il sistema di controllo **character relative**, questo significa che **Su** con la croce direzionale del pad imporrà al protagonista di andare avanti, di camminare (o correre) davanti a sé e non (come accade per esempio con la maggior parte dei platform) di andare in alto nella schermata di gioco, verso l'alto del video. Questo sistema si innesta in una struttura grafica fatta di schermate fisse: l'area di gioco viene rappresentata ora dall'alto, ora di lato, ora di tre quarti. Sempre, all'interno delle schermate fisse, **Su** imporrà al



ALLA CENTRALE DELLA POLIZIA IL CAPITANO DICE: "CHE VOLETE CHE SIA..."

Il gioco, lo dovete sapere per forza, è ambientato a Raccoon City. Per la precisione, anche **Resident Evil 2** (che, pur uscito prima di **Nemesis**, narra fatti accaduti temporalmente DOPO quelli che avvengono in questo numero 3) ha esattamente questa ambientazione. Il taglio sta proprio nel fatto che alcune ambientazioni sono comuni; tra tutte, voglio segnalare la **stazione di polizia** che tanta parte ha avuto in

Resident Evil 2. Per chi ha giocato a RE2, affrontare nuovamente la stazione di polizia è a dir poco suggestivo; anche per il fatto che le prime immagini del secondo capitolo diffuse da Capcom riguardavano proprio questa particolare locazione e, aspettandone l'uscita, l'immaginazione del popolo PlayStation volava verso impensabili orrori. Poi superati dalla realtà del gioco, ovviamente...



▲ Il controllo sul personaggio è sempre ottimale e non avrete difficoltà. Chi è pratico di Resident in generale, poi, non incontrerà molte difficoltà e sarà meglio che cominci con il livello di difficoltà più avanzato.

UN SOLO CD?



La seconda puntata della serie generò un'attesa che francamente è stata superiore a quella della qui presente terza. Il successo che conobbe dipese da tanti fattori, primo fra tutti la possibilità di giocare l'avventura con ben due personaggi: la trama differiva leggermente a seconda del personaggio scelto e di questo si avvantaggiava la longevità. **Nemesis**, invece, consente di prendere il controllo di un solo personaggio, ciò che riduce obbiettivamente la durata del gioco medesimo. Beh, non è proprio così... Ciò che segue potrebbe rovinarvi la sorpresa, quindi **NON LEGGETE** se volete gustarvi il titolo fino in fondo, scoprendo da voi tutto quello che ha da regalarvi. Una volta terminato il gioco sarà disponibile una modalità supplementare che, salvando impostazione grafica, locazioni e personaggi, presenta una dinamica più arcade (anzi sostanzialmente shoot'em up) e uno scopo di gioco diverso. Dovete raggiungere alcune locazioni e liberare ostaggi, combattendo i nemici. Le munizioni sono infinite e il successo in questa modalità (misurato soprattutto con il tempo impiegato) consentirà di ottenere delle unità monetarie da spendere per comprare armi da utilizzare nella avventura principale, sempre che si desideri affrontarla nuovamente.

protagonista di andare avanti; se il suo sguardo sarà rivolto verso il basso del monitor, la direzione sarà, paradossalmente, proprio verso la base dello schermo.

UNA GIOCABILITÀ IMMEDIATA, SEMPLICE E PRECISA

Dopo aver familiarizzato con il sistema di inquadrature e di spostamento che, come detto, vanno compresi contemporaneamente, giocare sarà sicuramente più semplice. Le azioni che possono essere effettuate sono molteplici, ma la maggior parte di queste, consistenti in interazioni, si effettua intuitivamente tramite la pressione di un solo tasto, **X**, che appunto determina il comando **Azione**. Non si sente la mancanza di qualche funzione non implementata; per esempio, manca la possibilità di far saltare **Jill**, ma questa carenza non è grave semplicemente perché non è mai necessario farlo! Raccogliere oggetti, usarli, saltare ostacoli, aprire porte: avviene tutto in modo immediato e intuitivo, e non ci sono mai problemi di controllo. La giocabilità, quindi, si adatta bene a un gameplay complesso,

GUARDA MAMMA, SENZA MANI!

Il sistema di controllo è quello che ben conoscono i giocatori che hanno già affrontato gli orrori di Raccoon City. Si tratta di una impostazione classica e funzionale, che consente di tenere sempre sotto controllo le funzioni più importanti:

- Con la croce direzionale si muove **Jill**; bisogna tenere ben presente che i movimenti del personaggio sono 'caratter relative', ovvero il comando **destra** farà girare **Jill** verso quella direzione e **NON** la farà genericamente andare verso la destra della schermata.

semplificando al massimo il sistema di controllo. Comunque, c'è un box che spiega con precisione le azioni effettuabili e i tasti relativi, così che è possibile avere un'idea sia di cosa fare sia di come farlo.

"MI FACCIO SENTIRE PROSSIMAMENTE" "NON TI SCRIVO NEANCHE?" "NO, MEGLIO DI NO". COSA VUOL DIRE "PROSSIMAMENTE" SECONDO VOI?

La risposta a tutti i comandi è sempre molto precisa; non è necessaria una precisione millimetrica nel piazzamento del protagonista per compiere una determinata azione. Ricordo alcune vecchie avventure dove, per esplorare una zona in cui c'era un indizio ovvero per raccogliere un oggetto, era necessaria una precisione millimetrica pena la perdita dell'importante indizio o il non raccogliere l'item. **Resident Evil 3** è invece molto permissivo da questo punto di vista, e questo avvantaggia grandemente lo svolgimento del gioco. Gli oggetti da prendere sono ben visibili, e raramente si corre il rischio di perdere qualcosa di interessante.

UNA GRAFICA 'DE PAURA'

Passando all'analisi degli aspetti audio e video, dobbiamo per forza partire dalle incredibili **qualità grafiche** delle quali potete rendervi conto dando un'occhiata alle immagini. Dal momento che le schermate sono fisse, non c'è da giudicare alcun scrolling! Ma la qualità delle visuali è davvero eccezionale, e le immagini che corredano la recensione, pur belle, certo non possono rendere lo spettacolo che, fidatevi, non potete lasciarvi sfuggire, soprattutto se date molto peso alla componente estetica. Si deve fare lo stesso discorso affrontato per il FMV introduttivo, separando la qualità tecnica da quella artistica. A livello tecnico, c'è poco che possa competere con la



▲ Le bande nere attorno allo schermo indicano che è partita una sequenza non interattiva, che spiega un particolare evento. La trama si sviluppa in questo modo.

- **X** è il tasto **azione**; è ben utile ricordare che, dopo aver impugnato un oggetto, è con **X** che si userà. In particolare, il tasto assume la funzione di grilletto quando è equipaggiata un'arma.

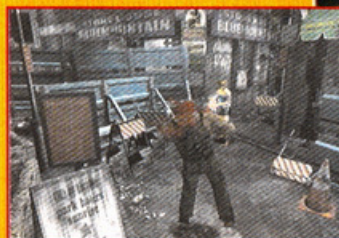
- **Quadrato** serve per correre ma, usato insieme a **Giù** sulla croce direzionale, permette al personaggio di effettuare un giro su se stesso di 180°.

- **Cerchio** consente di accedere all'inventario.

- **L2** carica la mappa; di questa, con **X**, si può ottenere un utile ingrandimento. **Select** poi, all'interno della mappa, permette di osservare i diversi livelli.

- **R1**, quando si è impugnata un'arma, prende la mira sui nemici.

- **L1** cambia la direzione del fuoco, passando da un nemico a un altro.



- **R2**, infine, consente di mirare anche su altri bersagli che non siano necessariamente dei nemici (oggetti, casse ecc.).



▲ Una delle cose che mi sono piaciute di più in questo *Nemesis* è costituita dalla qualità grafica dei personaggi: si nota davvero poco la differenza tra le figure poligonali e i fondali fissi.

nitidezza delle schermate fisse di questo *Nemesis* tranne, forse, quelle di *Final Fantasy VIII*... non so se mi spiego. Dal punto di vista invece della **qualità dei soggetti** rappresentati, il risultato è a dir poco eccezionale. Tutti gli ambienti non solo sono tecnicamente bellissimi, ma lo sono anche dal punto di vista 'artistico': la cittadina di Raccoon City è disegnata in modo fantastico. Le locazioni sono ricche di **dettagli suggestivi**, che danno una sensazione di estremo realismo. Le strade e i vicoli della città, così come gli ambienti interni, sono costruiti con una emozionante precisione. A guardarli, sembra che siano il frutto di una ricostruzione digitale di ambienti realmente esistenti, per quanto sono verosimili!

BELLO CHE SEI BELLO!

I personaggi che si muovono sullo schermo sono stati curati con una dedizione certamente non inferiore a quella utilizzata per le aree di gioco.

Jill è ovviamente curata in modo fantastico: sia il suo aspetto che i suoi movimenti sono ottimi. In particolare, mi preme sottolineare come la qualità delle texture e anche il collegamento degli arti al resto del corpo siano una spanna avanti rispetto a quanto mostrato in *Resident 2*. Anche gli **zombie** e le altre entità presenti nel gioco godono di una cura non inferiore. A livello di varietà, bisogna dire che difficilmente vi annoierete fino a dire "questo nemico l'ho ammazzato già dieci volte", perché il campionario degli avversari, in termini quantitativi, è davvero ricco.

METTETE LE CUFFIE E SPARATE L'AUDIO A MAZZETTA: INFARTO ASSICURATO!

Alcuni aspetti di questo gioco lo avvicinano a un film: la cura dei dettagli, la trama (e l'importanza della stessa nell'economia del prodotto globalmente considerato), la qualità estetica, lo studio delle inquadrature, l'atmosfera... e, come ogni buon 'film', anche il qui recensito *Resident Evil 3* si avvale di un commento sonoro allineato con gli standard degli altri elementi. Le **musiche** sono molto belle e creano un'atmosfera tesa, sicuramente ben adeguata al gioco. Gli effetti sonori, poi, contribuiscono grandemente a immergere il giocatore nell'avventura. Sentire rumori sospetti vi farà sobbalzare più volte dalla sedia,

JILL VALENTINE SUL LETTINO DELLO

Ogni gioco in cui conta immedesimarsi con il personaggio è tanto più efficace tanto più riesce questa immedesimazione. 'Entrare' in un personaggio passa attraverso tante cose e si avvantaggia di mille piccole accortezze che, unite insieme, riescono a fornire una descrizione precisa e dettagliata del personaggio medesimo. **Capcom** ha curato in modo particolare questo aspetto e nei *Resident Evil* ha inserito tutti gli elementi possibili per caratterizzare i propri personaggi. Così le sequenze animate cercano, con pochi importanti segni, di far conoscere meglio il personaggio creato. La manualistica sicuramente contribuisce grandemente a raggiungere questo importante fine, tratteggiando un profilo

psicologico che aiuta l'immedesimazione nel personaggio. Vediamo cosa si dice di *Jill* e di *Carlos*.

- *Jill* è un intelligente soldato che ha salvato molti membri della S.T.A.R.S. dal pericolo nel passato. E' una ragazza allegra e molto indipendente, animata da un forte spirito di giustizia. Solitamente agisce d'istinto, ma è comunque dotata di un'ottima capacità di giudizio.

- *Carlos* è originario dell'America Latina. Si sa poco di lui; è entrato a far parte dell'U.B.C.S. grazie alla sua abilità con le armi pesanti (ma in generale ha ricoperto mansioni di cura di tutti gli armamenti dell'arsenale Umbrella) ed era addetto alla sicurezza.

attanagliati dalla vera paura di affrontare nemici ostici, se non addirittura *Nemesis*... Si, dal punto di vista del coinvolgimento emotivo ci sono pochi titoli che possono rivalere con questo!

SEMBRA FACILE...

A proposito della **longevità**, ebbene il gioco non è né particolarmente lungo né molto impegnativo; non ci impiegherete i secoli dei secoli a finirlo, specialmente se siete allenati per aver giocato le uscite precedenti. Personalmente ho impiegato poche ore di gioco per terminare l'avventura una prima volta, e inoltre debbo dire di averla trovata leggermente più semplice delle precedenti. Potrebbe ingannarmi l'abilità acquisita dopo aver massacrato i **Resident uno**, **director's cut** e due; tuttavia, obiettività di censore mi indica che in effetti è stato fatto un buon lavoro per rendere il gioco più lineare. In effetti, un elemento negativo della seconda puntata (che mi fa preferire la prima) era



MARIO, DA' UN COLPO DI STRACCIO AL BANCO DEL BAR...

Una componente più propriamente adventure è costituita dalla funzione **Combine**. Nell'inventario è possibile combinare tra loro due oggetti per ottenere taluni risultati. Per esempio, unendo le munizioni a un'arma vuota ovviamente si

otterrà un'arma carica. Ma ci sono altre combinazioni meno immediate e intuitive: unendo tra loro due diversi tipi di **erbe medicinali** si ottiene un preparato curante dall'effetto molto intenso. Altri tipi di combinazioni riguardano le diverse munizioni, unendo le quali si possono preparare dispositivi bellici dalla portata devastante: ci sono tre tipi di **polveri esplosive** che possono essere mischiate per dar vita a diversi tipi di armi. Per il simpatico cocktail è a disposizione

un 'ricaricatore', che ha per l'appunto la funzione di mescolare tra loro le polveri.

Il ricaricatore nella sua simpatica funzione di mixer; usatelo per combinare le armi. Tenete presente che i file di istruzioni portano alcuni esempi circa l'utilizzo dell'oggetto: leggete tutto con attenzione.



UNA SAGA INTERCONSOLE

Capcom ha sviluppato episodi della sua fortunata serie anche per console non-Sony. Il **Nintendo 64** ha la sua versione di **Resident Evil 2** e presto ospiterà un **Resident Evil 0**, in cui verranno spiegati gli antefatti che hanno portato agli avvenimenti che abbiamo conosciuto nel primo gioco della serie. Il gioco è assolutamente lo stesso, ma qui interessa affrontare alcune interessanti questioni di ordine tecnico: la console Nintendo utilizza le cartucce come supporto per i giochi, con tutti i problemi di immagazzinaggio dei dati che è possibile immaginare. Capcom,

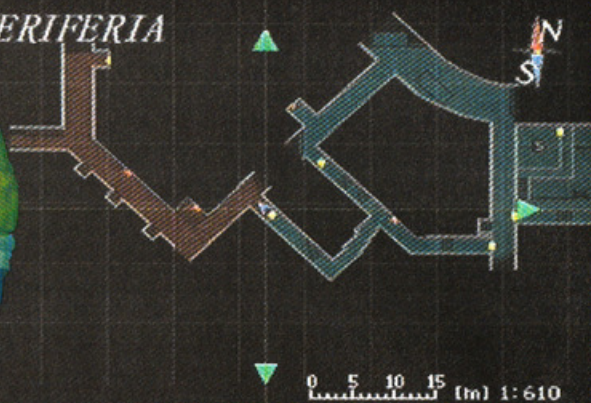


utilizzando cartucce particolarmente capienti, è riuscita a stipare (cosa unica nel panorama ludico Nintendo) anche i filmati, regalando all'utente Nintendo una esperienza di fatto identica a quella di cui si avvantaggia il popolo PlayStation. La qualità dei filmati è peggiore (la compressione, per gli anzidetti motivi di spazio, è maggiore e quindi la qualità cala), ma le schermate hanno una risoluzione più alta rispetto alla controparte PlayStation, risultando più gradevoli.

Anche **Dreamcast** avrà **Resident Evil** tutto per sé, nominato **Codename Veronica**. In questo gioco il compito sarà di controllare un membro della S.T.A.R.S. nel vecchio continente; sembra si tratti di **Chris Redfield**, ma la voce di corridoio non è confermata: la certezza circa l'identità del protagonista l'avremo solo dopo l'uscita del gioco o immediatamente prima. Come è giusto che sia, Capcom cela dietro un alone di mistero alcuni particolari del prodotto per aumentare la curiosità dei videogiocatori e, quindi, l'interesse verso il prodotto.



PERIFERIA



▲ La mappa è molto chiara. Con la pressione di **X** potete effettuare uno zoom, che vi consentirà di analizzare meglio le varie locazioni. Molto utile!

la dispersività, intesa come il fatto che parte della difficoltà risiedeva nell'attraversare zone per trovare oggetti da usare ben lontano. Questa cosa appesantiva l'azione rendendola a volte noiosetta. **Nemesis** ha invece un andamento più fluido, e la dinamica di gioco risulta più intensa e meno dispersiva, a tutto vantaggio della godibilità complessiva.

Ovviamente questo NON significa che non perderete tempo a cercare: quello dipende dalla vostra arguzia... Per quanto riguarda un aspetto importante della longevità, vi rimando al box "Un solo CD?" che approfondisce il confronto con la longevità di **Resident Evil 2**.

L'ORIGINALITÀ LATITA, MA NEMESIS È IL GIOCO CHE DOVETE COMPRARE QUESTO MESE

L'importante parametro dell'originalità è probabilmente quello da cui vengono le delusioni: la trama e l'introduzione di un nemico che attacca in modo random non bastano a soddisfare questo parametro. Probabilmente **Nemesis** è il migliore tra i **Resident Evil** - che sono certamente prodotti innovativi - ma purtroppo questo non basta. Comunque, se sorvolate su questo (importante per carità) aspetto potrete godere al 100% di un titolo che, a livello qualitativo, si attesta su livelli di assoluta eccellenza. Compratelo: solo i deboli di cuore se ne pentiranno, mentre tutti gli altri potranno godere di un'emozione senza pari...



▲ La gestione di tutti gli oggetti è davvero semplice e immediata. Tutto è sempre sotto controllo... A proposito, che lo sia sempre la vostra arma migliore: non vorrete affrontare **Nemesis** a mani nude, vero?

RESIDENT EVIL: UNA SERIE DAL GAMEPLAY TRASVERSALE

I titoli legati alla serie di **Resident Evil** hanno sempre mantenuto una dinamica di gioco da avventura arcade, e tale sarà il gameplay anche delle uscite per **Nintendo 64** e **Dreamcast**, come specificato altrove. Tuttavia, a questa serie è stato 'agganciato' un gioco che, pur

ambientato a **Raccoon City**, si concreta in uno shooter a metà tra **Doom** e **Time Crisis**. Ne parliamo nelle news del numero di Gennaio; sul prossimo numero potrete trovare la recensione completa del gioco, che (da quel poco che si è potuto vedere) è davvero di gran qualità.



SURF AND DANCE!

Preferisci le piste innevate sulle quali lanciarti con lo snowboard o le tracce dei cd dei più famosi musicisti che appaiono su MTV? Finalmente avrai la possibilità di avere tutto questo fra le tue mani. MTV Snowboarding infatti, oltre a essere una divertentissima simulazione dello sport invernale più spettacolare, comprende le musiche originali di alcuni fra i più famosi artisti, come FEAR FACTORY, FACE TO FACE, PULLEY e molti altri.



adv: info@graphimage.it



SNOWBOARDING



MTV Sports: Snowboarding - Game and Software © 1999 Radical Entertainment, Ltd. "MTV Sports" names, trademarks and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "MTV: Music Television" names, trademarks and logo and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Snowboarding is a trademark of THQ Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports exclusively licensed to THQ Inc. The THQ logo and THQ are trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

venite a trovarci sul nuovo sito

www.3dplanet.it

Distribuito da



EMOZIONI MULTIMEDIALI

Vigilante 8: Second Offense

Planet Voto

88

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Grafica colorata, fluida, veloce e risoluta
- Divertentissimo!
- Musica decisamente bella
- Discretamente lungo

Contro

- Troppo simile al prequel
- Lievi difetti di pop-up



Ecco il miglior shoot'em up su ruote mai uscito per le nostre PlayStation! Dimenticate i vari Twisted Metal, gli Auto Destruct e i Rogue Trip, per abbandonarvi totalmente all'azione e alla musica offerti da questo piccolo gioiello!



ritorna dal passato un gioco che, circa due anni fa, dimostrò che tra i road shoot'em up non c'è solo **Twisted Metal**. Certo, il testé citato è stato il primo shoot'em up tridimensionale ad ambientare gli scontri in strada; propriamente, a bordo di veicoli su ruote (da due a... tantel!) una serie di nemici si affrontavano in scenari stradali, o urbani. L'azione di questi particolari shoot'em up, insomma, ha sempre una collocazione 'per terra', affrontata da avversari mobili, dotati di mezzi più o meno simili a veicoli.

VIGILANTE COTTO

V8SE (ovvero **Vigilante 8 Second Offense** che però è troppo lungo!) è il sequel di uno dei più interessanti road shoot'em up e, lo diciamo subito, è il migliore di tutti. La tecnica e il divertimento, la varietà di armi, mezzi e aree lo pongono al disopra di tutti gli altri. Questa precisazione deve aprire questa recensione ma le conclusioni, per definizione, stanno alla fine...

THE DUKES OF HAZZARD AL CUBO

Il gioco si apre con una sequenza introduttiva che chiarisce lo spirito esagerato e poco serio che ha la realizzazione, parecchio ispirata alla polvere e al funk degli anni Settanta americani. I personaggi e l'atmosfera generale, infatti, riprende un altro gioco nato su PC, **Interstate '76**, che per l'appunto era basato sulle



▲ Ecco la mappa che rappresenta tutte le aree visitabili. Come potete vedere, anche da qui si respira tanta America!

scorribande autostradali di un gruppo di tipi interessanti che, con baffoni e pantaloni a zampa, scorrazzavano lungo le grandi roadways...

PRIMA DI INIZIARE...

Le opzioni, a cui è dedicato uno spazio apposito, sono soddisfacenti dal punto di vista quali-quantitativo. Nelle modalità più semplici (**arcade** o **versus**, e **survival**) è possibile cimentarsi senza troppi patemi in un'azione frenetica e coinvolgente. Il gioco, però, offre una serie di scelte abbastanza interessanti. La prima, consueta decisione riguarda il personaggio da controllare; in tutto ci sono nove vetture e tra tutte, non ve lo sto nemmeno a dire, la mia preferita è quella dei **Flying All Star Trio**, tre minus habens con stivali maranga e giubbotti con le frange. Imperdibili.

Una seconda scelta è **custom**, che determina i colori del

UN PRECEDENTE SCOMODO...

Il prequel del qui recensito **Second Offense** è un gioco decisamente gradevole, come si diceva nel corpo della recensione. Probabilmente i due giochi sono troppo simili tra loro e questo secondo episodio, sebbene sia più ricco e raffinato, non è un acquisto indispensabile per tutti coloro che già possiedono la prima puntata.



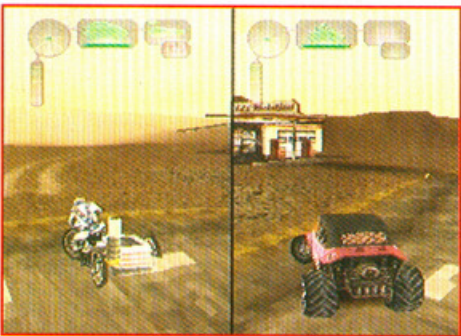
mezzo che si andrà a controllare. Poi non manca la scelta dell'area che ospiterà lo scontro, il cui numero è sufficiente a dotare il gioco di una certa varietà. Inoltre, è possibile decidere il numero e il tipo di concorrenti che animeranno le scorribande, feature inusuale e decisamente apprezzabile.

Le aree di gioco sono sempre molto dettagliate e ricche di particolari. Soprattutto, potete fare un vero casino e distruggere praticamente tutto quello che vedete...



AZIONE BELLA E COINVOLGENTE

Una volta 'in pista', le aree di gioco sono varie tra di loro e rappresentate tutte tramite una grafica molto dettagliata e risoluta. L'aggiornamento dello schermo è costantemente buono e non si hanno cali né di frame rate né tantomeno di velocità. Le differenze tra le varie locazioni non riguardano solamente lo stile grafico ma anche la loro conformazione, quindi ogni zona deve essere affrontata con un atteggiamento diverso. Ci sono locazioni in cui è necessario stare attenti ai **pericoli naturali**, altre in cui invece tutto è basato sulla **velocità**, altre ancora in cui le salite e le discese, e gli ostacoli naturali, costituiscono un elemento determinante. Una cosa molto bella è costituita dall'alto livello di **interazione** con le aree medesime: ogni oggetto presente può essere distrutto, sia per motivi di ricerca (spesso le strutture nascondono bonus interessanti) sia per il solo gusto di spaccare tutto. Inoltre, è possibile sfruttare gli elementi (trampolini, teletrasporti ecc.) per meglio fronteggiare i nemici.



▲ In due, l'azione è sempre frenetica e la valida programmazione consente a questa modalità di non perdere un colpo: rimangono alte sia la velocità che il frame rate.

DATEMI UN LETTORE CDI

Non si può non parlare della **sezione audio** di questo gioco: gli effetti speciali sono molto efficaci e commentano l'azione con precisione, aumentando il coinvolgimento. Ma il pezzo forte del comparto sonoro è sicuramente costituito dalle musiche, che sono in perfetto stile con il resto del gioco. Si respira la musica anni Settanta americana in quasi tutti i pezzi e questo è firo, sia perché è coerente con lo stile di tutta la realizzazione sia perché è oggettivamente coinvolgente ed efficace per un'azione siffatta!



▲ Scegliete il tipo che più vi aggrada tra cowgirl e disadattati, ognuno con il suo mezzo maranga e la sua fiamma puzzolente... Vigilante 8 è pure questo!



I BELIEVE I CAN CITYFLY

Della velocità cui si accennava parlando della tecnica estetica, si avvantaggia soprattutto la **giocabilità**. V8SE è un gioco veloce e frenetico, dotato di un ritmo arcade molto compulsivo. La varietà dei gadget e delle armi renderà l'azione sempre diversa e interessante. A proposito, ci sono due tipi di armi: una **mitragliatrice** standard che ha colpi infiniti e che fa meno male del solletico sotto le ascelle, e un'arma speciale. Quest'ultima si raccoglie lungo il percorso; possono essere montati più tipi diversi di armi, e l'utente sceglierà quale usare (con un tasto dorsale, come di default). Mi piace ricordare il **mortaio**, che vedrete spostarsi a seconda della

▲ Nelle casse si trovano i bonus; fate attenzione perché il vostro veicolo non può montare un numero infinito di gadget, e raccogliete uno inutile può comportare la perdita di un altro gingillo magari più interessante.



posizione vostra e del nemico che avete sotto mira in quel momento; potete sparare in qualunque momento tutte le armi a ricerca, le quali danno una grande soddisfazione sia per l'estetica del colpo che per la cattiveria e l'efficacia.



▲ Il gioco è sempre veloce e frenetico: non vi fermerete un attimo, e questo ritmo coinvolgente piacerà a tutti quelli che amano l'azione sopra ogni altra cosa.

'NDO COJO COJO

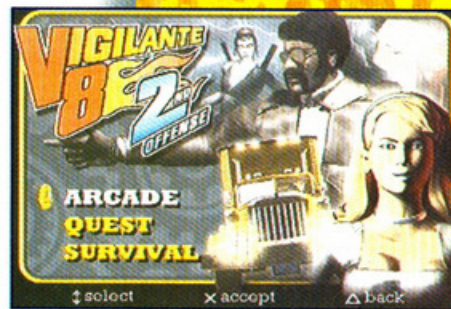
Una delle particolarità di Vigilante 8 è il **mirino**: con un tasto (Quadrato di default) è possibile puntare il mirino su un avversario e ottenere sempre l'esatta indicazione di quale sia la posizione del nemico scelto. "Sempre" vuol dire proprio "sempre": infatti, scomparendo dietro qualunque struttura (una collina, una costruzione) il mirino continuerà a darci una indicazione precisa. Non vedremo fisicamente il nemico, se questo sarà occultato da un hangar o da una casa, ma vedremo comunque il mirino bello stampato sopra la costruzione che cela il nemico al nostro occhio. Questa cosa è più utile di quanto possiate pensare perché spesso, in un gioco di questo tipo, una delle difficoltà maggiori è proprio quella di trovare l'esatta posizione del nemico.



▲ Il mirino indica sempre dove si trova il nemico che avete deciso di seguire, anche quando è celato, come in questo caso. Così non perderete mai di vista la vostra prossima vittima!

MODALITÀ A MODO

Il gioco può essere affrontato da uno o due giocatori umani. In single play ci sono tre modalità: **ARCADE**: la più semplice e immediata modalità vi consente di scegliere mezzo, area e numero di contendenti per combattere senza starci a pensare troppo! **QUEST**: le cose si fanno un po' più complesse: dovete percorrere un tracciato che vi porterà in diverse aree, e in ognuna dovete effettuare una missione, solitamente strutturata in compiti tipo: "trova, raggiungi, proteggi". **SURVIVAL**: una coinvolgente modalità in cui lo scontro sarà per la vostra sopravvivenza!



Anche la possibilità di gioco a due offre tre diverse opzioni: **VERSUS**: uno contro l'altro, è certamente la più coinvolgente modalità di scontro. **COOPERATIVE**: ognuno a bordo della propria vettura, due amici dovranno eliminare tutti gli altri avversari in una modalità in cui, invece di fronteggiarsi, si collabora. **QUEST**: è possibile giocare in due la medesima modalità presente nel gioco in singolo.

Ace Combat 3

Planet Voto

88

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Grafica molto bella
- Elevata giocabilità
- Varietà di locazioni, aerei, armi

Contro

- Poco lungo
- L'impostazione, arcade al massimo, potrebbe non piacere
- Azione abbastanza ripetitiva

Dopo una gestazione abbastanza lunga, esce anche per i mercati europei l'ultima puntata della serie Namco legata ai combattimenti nei cieli. E il bersaglio è nuovamente centrato!

Il primo **Ace Combat** nacque praticamente insieme alla PlayStation e fece parte delle conversioni che, oltre a dotare di giochi la neonata console, servivano a dimostrarne le capacità di replica dei coin-op. Insieme a **Ridge Racer** (e a **CyberSled**), infatti, il primo Ace Combat era la conversione di un cabinato da sala di buon successo. Invece, la seconda e questa terza puntata della serie Combat sono prodotti pensati esclusivamente per PlayStation.

ASSO COMBATTENTE

Il terzo capitolo della serie ricalca la struttura dei predecessori. Il giocatore è chiamato a risolvere una serie di missioni di difficoltà

crescente. La varietà dei compiti assegnati è decisamente degna di menzione, dal momento che praticamente non c'è una

Partite che siete già in volo: niente annosi problemi di decollo e atterraggio, che da sempre affliggono i giocatori che amano semplicemente sparare un po' di missili da un aereo contro un altro!

missione uguale all'altra. Procedendo nel gioco, l'hangar si arricchirà di nuovi aerei. Questo è interessante perché la scelta del mezzo è sempre rimessa all'utente, che potrà così decidere il mezzo più adeguato alla missione che andrà ad affrontare.

E VOLAVO VOLAVO VOLAVO NEL CIELO PIÙ IN ALTO ED ANCORA PIÙ SU

Il primo aspetto che balza all'occhio appena si solcano i cieli è la stupefacente qualità della grafica. Raramente i miei occhi hanno assistito a spettacoli estetici tanto convincenti e completi: una risoluzione assolutamente alta, velocità e fluidità sempre pienamente soddisfacenti, scenari complessi e dotati di texture dettagliatissime e molto belle da vedere. Inoltre si sprecano i tocchi grafici, quali i riflessi realistici della luce solare e le scie dei missili. Dal punto di vista cosmetico, difficilmente si

sarebbe potuto fare di meglio. L'unico difetto è intrinseco ai simulatori di volo, consiste in una brutta nebbiolina che cela l'orizzonte, ma quale macchina al mondo è in grado di mostrare un paesaggio che, a diecimila metri di altezza, libera all'occhio umano un orizzonte lontano decine di chilometri?

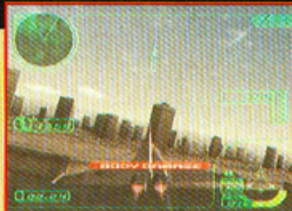
PIÙ SU FINO A SPOSARE IL BLU, FINO A SENTIRE CHE ORMAI SEI PARTE DI ME

La giocabilità, va specificato subito, è molto arcade. Quindi, che nessun utente PC si avvicini alla PSX per lamentarsi che i simulatori di volo per la sua

macchina sono infinitamente più profondi e precisi! **Ace Combat 3**, come del resto i suoi predecessori, è un semplice shoot'em up e la caratteristica dei mezzi usati, gli aerei, comporta solo una particolarità nella risposta

L'AQUILA FIERA IN SEGRETO A MORIRE ANDRÀ

Sebbene il livello generale di difficoltà non sia molto elevato, certo subire un numero non piccolo di colpi porterà alla distruzione del proprio mezzo. Occorre tenere costantemente sotto controllo l'indicatore generale dei danni; inoltre, servirà fare molta attenzione alle indicazioni "WARNING!" che vi verranno date ogni qual volta un missile nemico (in tutto uguale come desiderabilità a quelli che sparate pure voi) vi sta inseguendo. In questi casi, rapide manovre evasive saranno di grande giovamento alla vostra carrozzeria: cambi di direzione repentini e drastici



Se vi dicono che dovete stare in campana, ebbene stategli! Evitate il fuoco del nemico per non essere costretti, a fine missione, a fare un salto in carrozzeria...

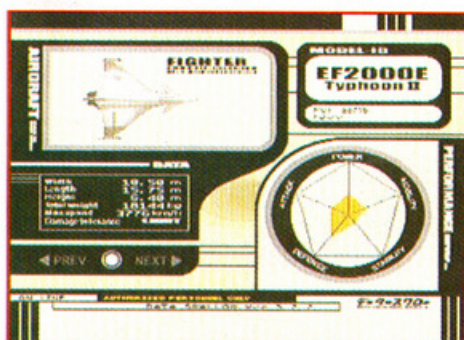
faranno impazzire i dispositivi di ricerca del missile indirizzato a voi, e potrete evitare di essere colpiti.



La grafica è bellissima: paesaggi e aerei dettagliati si muovono con fluidità, offrendo uno spettacolo estetico di prim'ordine. D'altronde, il gioco lo ha fatto la Namco...

UNA CONVERSIONE SENZA STORIA

La versione giapponese, uscita in estate, presentava un aspetto decisamente gradevole che in sede di localizzazione è stato bellamente eliminato. Il gioco era strutturato in **missioni**, ma queste venivano presentate in modo molto più scenografico e sorreggevano una trama 'a bivi', ovvero un plot il cui esito poteva essere deciso dalle azioni del giocatore. La versione orientale, con i suoi filmati e la presentazione dettagliata della storia, era certamente più coinvolgente e si avvicina ai blasonati prodotti che curano la trama al punto da poter essere considerati 'film interattivi'. Questi, presentando una storia che si dipana in seguito alle scelte del giocatore e comunque legate all'esito delle fasi interattive, creano certo un'atmosfera più intrigante di quella offerta da altri prodotti più semplici. In quest'ultima categoria certo risiede **Ace Combat 3**, che



▲ I mezzi a disposizione del giocatore aumentano col procedere delle missioni; alcuni hanno un look che assomiglia agli aerei realmente esistenti, mentre altri modelli sembrano disegnati da un ingegnere pazzo!

ai comandi. Infatti il **controllo del mezzo**, pur preciso e persino verosimile, sconta una certa lentezza intrinseca; non si sta guidando un carrello della spesa, e questo è reso con efficacia.

Al di là di questo aspetto, che costituisce una particolarità ma non un difetto, la giocabilità è quella standard di ogni buono shoot'em up, che offre un'intensa e coinvolgente azione basata sullo scontro a base di missilate e manovre spettacolari.

NIENTE DI COMPLESSO

Le indicazioni su schermo sono ridotte all'osso. Non manca nessuna informazione fondamentale, ma è vero anche il contrario: non compare neppure una singola indicazione 'fronzolosa'. In basso, da sinistra abbiamo l'indicazione del **tempo trascorso** (che può divenire un elemento cruciale) e poi due indicatori che tengono costantemente aggiornati sul **numero di missili rimasti** e sull'**entità dei danni subiti**. A media altezza ci sono due

contatori che esprimono la **velocità** e l'**altitudine**. Infine, in alto a destra abbiamo il **radar**. Al centro dello schermo, l'**HUD** (Head Up Display) con l'ausilio di semplici e non invadenti righe segnala la posizione (tramite una precisa bussola) e la **freccia**, che ci indica la



direzione da seguire per raggiungere il bersaglio targettato.

FORZA BASTARDO, FAMMI MALE

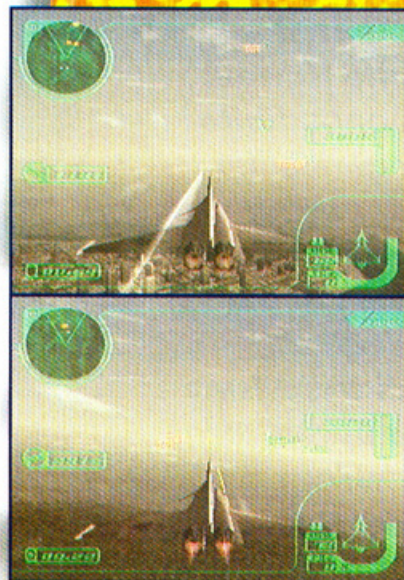
Le armi a disposizione durante il gioco sono soltanto due, una mitragliatrice squalliduccia, azionata di default dal tasto X, e un missile (che si spara con Cerchio) che invece risulta molto efficace. Il buon senso vi farà capire al volo che la prima verrà usata solo in circostanze del tutto particolari, oppure quando avrete terminato i missili, che comunque sono in numero più che sufficiente. Al contrario, i summenzionati missili, essendo



▲ Purtroppo, con il salire dell'altitudine l'orizzonte verrà impietosamente celato: all'occhio umano non può certo esser mostrato un paesaggio il calcolo del quale richiederebbe una macchina di ben straordinaria potenza!

IL MIO CUORE È SOLO MIO

In definitiva, non posso che fare i complimenti alla **Namco** per aver saputo mantenere alta l'adeguata fama della serie. Questa terza release mantiene i piacevoli aspetti di immediatezza e giocabilità tipici della serie, e offre un divertimento immediato e lungo. Gli aspetti tecnici non sono



▲ Ecco le due armi a confronto: direi che si vede a occhio che il paragone non c'è e non ci può essere... La mitragliatrice è squallida e occorre un miracolo per colpire gli obiettivi; al contrario, il missile è molto efficace, anche per il semplice fatto che, a trovare il nemico, ci pensa da solo!

a ricerca, risultano davvero efficaci e letali. Essi si dirigeranno senza indugio verso il nemico che avrete avuto la bontà di targettare (tasto Triangolo). Questa operazione è fondamentale: sia negli scontri aerei che durante la distruzione di obiettivi (marini o terrestri), premendo Triangolo selezionerete un bersaglio. Dopo aver fatto questo, le indicazioni a video vi aiuteranno a raggiungere senza problemi l'obiettivo da voi scelto; soprattutto, è contro di esso che si dirigerà la potenza distruttiva del vostro devastante missilone!

Eagle One: Harrier Strike

Planet Voto

80

DI ALESSANDRO
'PITONE' SECCAFIENO

A favore

- Piacevole, scorrevole, relativamente semplice: easy play garantito
- Ottima traduzione e ottimo doppiaggio in italiano, una volta tanto!

Contro

- Le voci del computer di bordo si sovrappongono spesso nelle fasi concitate di gioco, rendendo tutto piuttosto caotico
- Il modello di volo è piuttosto semplificato (trattandosi di una PlayStation...)

Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	7

C'è crisi alle Hawaii: hanno finito i gonnellini di paglia! È solo uno dei risvolti degli atti di terrorismo a opera dell'Armata del Nuovo Millennio. Il loro prossimo passo sarà quello di distruggere le scorte di caffè mondiali. NOOOO!



Il mondo dei **simulatori di volo** per PlayStation può essere considerato a sé stante. Infatti, c'è una contraddizione in termini tra 'simulatore' e PlayStation, in quanto questa macchina non ha la potenza necessaria per sviluppare un modello di volo abbastanza realistico. Già immagino le vostre facce: FERMI! Riponete le falci e aspettate, GT non ve lo tocca! Ma ricreare un modello di GUIDA plausibile e accettabile è una cosa; fare lo stesso con un modello di VOLO è un'altra! La prova è costituita dalla serie di giochi di questo genere disponibili sul mercato: quasi nessuno è riuscito ad affrontare brillantemente le difficoltà imposte da una simulazione del genere e nessuno, dico nessuno, è riuscito mai a superarle. Il perché è di facile intuibilità: non si può. Le



▲ Potete giocare in multiplayer con lo split screen. Non si sente troppo la mancanza del link, giacché il gameplay non necessita di troppa... 'segretezza'.



▲ In alto, sopra la bussola, viene visualizzato l'obiettivo corrente (in forma di testo) e, inoltre, un cursore che indica anche la direzione. Più comodo di così!

leggi fisiche che governano un aereo sono troppo complesse per essere gestite dal CPU della PlayStation e, specialmente nelle mani di un esperto di simulazioni aeree, qualsiasi prodotto risulta inverosimile. Ma questo è, prima di tutto, un limite strutturale della console; inoltre, se uno vuole pilotare un aereo sulla PlayStation, di certo non cercherà quel realismo esasperato che pervade i prodotti PC. Quindi, avendo pubblicamente ammesso l'inutilità della mia introduzione, andiamo a vedere cosa c'è di bello in questo Eagle One.

CI RISIAMO...

L'escalation è stata rapida, violenta. Un gruppo di terroristi informatici noto come **ANM** (Armata del Nuovo



l'hovering,
cioè il volo

stazionario, al pari di un elicottero. Benché semplificata al massimo, quest'opzione è presente nel gioco; anzi, la sfrutterete più che mai! In fondo, basta premere **R1** e la voce del computer di bordo annuncerà l'avvenuta selezione della 'Modalità Librazione'.

HARRIER

L'aereo che piloterete per la maggior parte del tempo (e che dà il nome al gioco) è l'**Harrier**. In forza all'aeronautica inglese e imbarcati anche sulla portaerei italiana Garibaldi, questi aerei si discostano dagli altri per l'avionica particolare, testimoniata dalla sigla **VTOL**. Questo è l'acronimo di **Vertical Take Off and Landing**, ovvero decollo e atterraggio verticale. Questa manovra è possibile grazie alla particolare

struttura dei motori dell'Harrier. Gli scarichi dai quali esce la forza propulsiva, situati ai lati del cockpit (poco più indietro e poco più in basso), possono infatti ruotare di 90° verso il basso. Questo non solo permette all'Harrier di decollare e atterrare in qualsiasi situazione e posto anche senza una pista vera e propria, ma consente anche



Millennio) sta destabilizzando il world establishment: prima facendo detonare un ordigno elettromagnetico nelle Hawaii che ha interrotto totalmente le comunicazioni con le basi americane sulle isole. Poi distruggendo completamente il sistema computerizzato della Borsa. Poi, avvelenando i serbatoi d'acqua che riforniscono New York. Poi infiltrandosi nei main frame del sistema dei controllori di volo dei maggiori aeroporti. E poi chissà cos'altro... Il Governo degli Stati Uniti è costretto a inviare una task force sulle isole Hawaii per cercare di ripristinare le comunicazioni con le proprie installazioni. Nel frattempo, nel Paese viene applicata la Legge Marziale. Voi fate parte della **task force**, imbarcati sulla portaerei **USS Armstrong**; il vostro compito è quello di portare a termine le missioni che vi verranno assegnate. Mentre una minaccia aerea si profila misteriosamente all'orizzonte.

VOLARE, OH OH!

Un gioco a missioni dove piloterete **cinque** diversi velivoli: principalmente userete l'**Harrier**, il caccia multiruolo a decollo verticale. Poi potrete sbizzarrirvi nei duelli



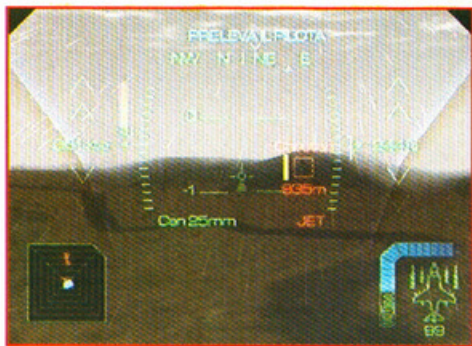
▲ Effettuare operazioni di 'pulizia' in ambienti urbani, limitando i danni tra i civili, sarà uno scherzo grazie alla modalità 'Librazione' dell'Harrier.

SONO IN MISSIONE PER CONTO DI IO

Alla fine di ogni missione riceverete un **punteggio** e, se siete stati dei bravi piloti, anche una **medaglia**. Il calcolo viene fatto in base ai bersagli colpiti, al tempo impiegato e blablabla: le solite cose. Ovviamente ci saranno delle sezioni segrete da sbloccare. **FORSE** nuovi aerei... Per farlo, ovviamente, dovrete guadagnare una barcata di medaglie! Per aiutarvi, vi viene data la possibilità di **rigiocare le missioni che avete portato a termine**, per tentare di raggiungere un punteggio sufficientemente alto.



aria-aria dove l'**F-16 Fighting Falcon** eccelle; se preferite qualcosa di più massiccio, potreste divertirvi nei bombardamenti aria-terra a bordo dell'**A-10 Thunderbolt**. Se avete ancora addosso la mimetica termica di Snake e preferite mantenere un low profile, il bombardiere strategico **Stealth Raven** fa al caso vostro, mentre se siete dotati di spirito samaritano, l'**elicottero** per il recupero dei dispersi è quello che vi ci vuole. Sarà comunque il computer a decidere quale velivolo assegnarvi in base alla missione corrente. Principalmente, come vuole il titolo, sarete a bordo dell'**Harrier**; il box vi spiegherà più precisamente (per quanto mi è concesso sulle pagine di un giornale di videogiochi) le sue particolarità. Non troverete comunque particolari differenze nel modello di volo dei vari



▲ I bersagli a terra possono essere abbattuti sia con la mitragliatrice di bordo sia con i missili aria-terra (Maverick). A voi la scelta.

aerei, in quanto questo è standardizzato per tutti (a parte la modalità **Librazione** dello stesso Harrier). Scelta, questa, fatta probabilmente per rendere il gioco più accessibile a tutti; se sia un bene o un male, questo spetta a voi deciderlo. Da parte mia, mi sono divertito come un matto! Devo ammettere che mancavo dalle simulazioni aeree - mia prima passione in campo videoludico - su PC. È stato emozionante ripassare il **briefing**, controllare gli obbiettivi, rientrare nel **cockpit**... È stato come andare in bicicletta: una volta imparato, non te lo scordi più! Rullare sulla pista, tirare su dolcemente il muso, portarsi in quota... Ah, quanti ricordi!



QUANTO MI INTRIGA QUEST'ALA!

Penso sia una questione di feeling, ma **Eagle One** mi è piaciuto fin da subito: è semplice e immediato. Non si perde in inutili liste di opzioni che vorrebbero 'gonfiare' il gioco: solo un solidissimo **gameplay**, supportato da una grafica adeguata agli standard degli altri simulatori. Possono mancare tutti gli effetti luce di Electrosphere, e può anche non avere un brand consolidato, ma questo prova ancora di più come la tecnica realizzativa di fondo sia efficace. Appeal! Ecco la parola giusta: fascino. Eagle One è intrigante. Spesso mi è capitato di provare dei giochi che, dopo le prime missioni, già cominciavano a darmi noia. Solo il dovere di cronaca mi ha spinto ad approfondirli

Disponibile anche una **visuale esterna**, che però fa assomigliare troppo il gioco a uno **shooter arcade**... Meglio la **soggettiva**.



per potervene riferire il più precisamente possibile. Eagle One, invece, ha catturato la mia attenzione fin da subito, coinvolgendomi con lo straordinario filmato iniziale. Ci si cala immediatamente nei panni del pilota, senza dover navigare tra menu, sotto-menu e mari di opzioni. Un attimo e siete nel vivo dell'azione: in the thick of it!

ARIA-ARIA

Una volta selezionati i missili aria-aria (**Sidewinder**), al centro dell'HUD comparirà un **grosso riquadro rosso**. Una volta che l'aereo nemico è entrato nel cono di ricezione del missile udrete un

suono intermittente, e un quadrato più piccolo si disegnerà attorno all'aereo agganciato. Da questo, partirà una linea rossa che termina con un **cerchio**: pilotate in modo che il cerchio si sovrapponga al quadrato. A questo punto, il suono diventerà continuo, a indicare che l'agganciamento è avvenuto. Sparate: perché il missile vada a segno, dovrete mantenere il bersaglio inquadrato nel grosso riquadro rosso; il suono dovrà rimanere quindi continuo. Questo indica che il missile è costantemente agganciato al suo bersaglio. Una perdita anche minima del segnale causerà lo sgancio dell'obiettivo e il fallimento del tiro. Accanto al bersaglio, comparirà il tipo di aereo inquadrato, la sua distanza da voi e il livello di danneggiamento; quest'ultimo aspetto è, per la verità, poco simulativo e molto arcade.



SEQUENZA VTOL

Ecco, in pochi passi, come portare a termine la terza missione, ovvero il salvataggio del pilota disperso. Una volta



identificata la zona di recupero (contrassegnata da una grossa X rossa e da un razzo fumogeno), cercate di portarvi sopra al suddetto punto modificando continuamente l'assetto, da Jet a Librazione. Diminuite la potenza dei motori quando siete poco distanti dalla zona di atterraggio, ma fatelo gradualmente per evitare di andare giù di schianto. Una volta in prossimità della X, la visuale cambierà automaticamente, passando a una più comoda e ampia esterna. Se avrete fatto tutto come si deve, potrete osservare il pilota che sale a bordo con voi. D'accordo, nell'immagine è piccolo e non si vede, ma vi assicuro che c'è.



BE BOND. ON PLAYSTATION.



Distribuito da:
CTO
<http://www.cto.it>

Panasonic
DVD LS0 PALM cinema

ELECTRONIC ARTS

MGM INTERACTIVE



NEVER DIES Interactive Game © 1999 Danjaq, LLC e United Artists Corporation, James Bond, 007, la Pistola © James Bond e i Loghi, tra le altre, rispettivamente proprietà di James Bond © 1963-1999 Danjaq, LLC e United Artists Corporation, JAMES BOND, 007, la Pistola di James Bond e i Loghi, tra le altre, rispettivamente marchi registrati di James Bond® Danjaq, LLC, Black Ops, Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment, LLC, Source Code per Character Engine © 1998 Killer Game, Killer Game Character Engine sotto licenza di Killer Game, PlayStation e il logo, sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment inc., Electronic Arts o il logo Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi. Tutti i diritti riservati.

Guida a Gran Turismo 2

DI ANDREA NICOSIA

Prima di tutto, una prece. In memoria dell'eroico joypad caduto sul campo, spremuto fino all'osso per scoprire ogni dettaglio, ogni particolare di Gran Turismo 2. E ora accendete la Play, è ora di sgommare...



n parco macchine sterminato, piste che non perdonano, una fisica iperrealistica. Queste sono solo alcune delle caratteristiche dell'Ultimate Driving Simulator,

Gran Turismo 2, il racing game più

atteso del 2000. Un gioiello di adrenalina che abbiamo consumato per svelarvi segreti e segnalarvi consigli.

Il gioco si mostra subito per quello che è: un gioiello per appassionati, per chi ha la guida nel sangue e un carburatore al posto del cuore. L'approccio rigorosamente simulativo, però, potrebbe scoraggiare i meno devoti del **Dio Pistone**. Ma non temete! Ecco pronta una guida che vi condurrà per mano nei meandri del gioco. Dopo il nostro trattamento, potrete invitare gli amici a casa e far loro mangiare pane e polvere negli scontri diretti, o estasiarli con i replay di gare assolutamente noiose: voi al comando e il vuoto dietro.

MODALITÀ ARCADE

Corsa singola

Gara a 2 giocatori

Bonus

Carica garage ospite

SELEZIONE AUTOMOBILE

Audi
TT



4WD 221hp

Un'ultima precisazione, prima di cominciare sul serio: dovete saper guidare. In queste pagine non troverete una formuletta magica per battere qualsiasi avversario, ma dei consigli per sviluppare e sfruttare al meglio le vostre capacità. GT2 è un gioco serio, mica pizza e fichi! Di seguito troverete la descrizione delle auto e delle modifiche secondo noi più importanti per vincere, ma se poi voi pretendete di prendere le curve strette a 200 all'ora, iniziando a frenare all'interno della curva, non c'è guida che tenga.

SI ACCENDONO LE LUCI...

Se vi fremono le mani e non potete aspettare a gettarvi nella mischia, dovete comprare un'auto. Quale? La scelta è ampia. Non amplissima, data la

scarsità iniziale di crediti, che vi costringerà a orientarvi quasi di certo su un'auto giapponese usata, ma comunque di tutto rispetto. Il mio consiglio è di non pensare tanto in termini di marca e modello, quanto di **trazione**. Una macchina a



trazione posteriore con un buon motore può sembrare appetibile, ma se non siete guidatori esperti aspettatevi di uscire in testa coda da tutte le curve impegnative. All'inizio vi conviene orientarvi su una **FF** (motore e trazione anteriori) o una solida **4WD** (quattro ruote motrici), auto sicuramente più semplici da domare.

ROMBANO I MOTORI...

Se però volete veramente spremere a fondo il gioco, vi consiglio di essere pazienti e concentrarvi sulle patenti. In particolare, mirate a ottenere la patente **"B"**. Non limitatevi a superare le prove e basta, ma datevi da fare per conquistare una **medaglia d'oro** in ogni prova. All'inizio può apparire difficile e frustrante, ma la perseveranza è una virtù che viene sempre

A CHE SERVE IL PEDALE AL CENTRO?

Come nella vita reale, se non vi fate le ossa con un po' di scuola guida non andrete lontano; comunque, non più lontano del primo cipresso. In **GT2** la scuola guida ha un nome: **Disco Arcade**. Lo so, lo so, state pensando: "Che c'entra il Disco Arcade, qui parliamo di simulazione." Niente panico. Il primo disco costituisce un ottimo esercizio per familiarizzare con le piste e iniziare ad avere un feeling della fisica del gioco. L'unica accortezza è quella di selezionare l'opzione **racing mode**, altrimenti le vostre sessioni di pratica avranno un tono eccessivamente arcade, che non serve ai nostri scopi.

Una volta che sarete in grado di vincere agevolmente le gare in modalità Arcade, siete pronti per il piatto forte.



Esame di guida

Patente B
Curriculum esame patente classe B

PATENTE	
1	Partenza e arresto 1
2	Partenza e arresto 2
3	Partenza e arresto 3
4	Curve circolari 1: uso di base dell'acceleratore
5	Curve circolari 2: uso di base dell'acceleratore
6	Uso dello sterzo - elementare 1
7	Uso dello sterzo - elementare 2
8	Uso dello sterzo - elementare 3
9	Uso di base dello sterzo 4: curve a S
10	Uso di base dello sterzo 5: curve a S

1 G. 10.000

premiata. Non dimenticate mai di osservare con attenzione le **demo** delle prove che dovrete superare per le patenti: vi verranno mostrate tutte le manovre che dovrete eseguire per superare lo stage, e voi non dovrete fare altro che ripeterle. Ottenere tutte quelle medaglie d'oro, oltre a costituire un notevole esercizio di guida è uno sforzo che viene compensato con un mezzo da favola, la **Spoon S2000**. Questo magnifico gioiello di meccanica vi permetterà di vincere tutte e 16 le prove delle **GT National Races**, senza bisogno di alcune modifiche o, se proprio incontrate difficoltà, con pochi ritocchi. Questo approccio al gioco vi premierà con un sacco di crediti, dato che non avrete bisogno di sperperare i vostri guadagni in auto di seconda categoria e nelle modifiche necessarie per trasformarle in bolidi imbattibili.

Come investire il denaro così accumulato? Ma comprando un'auto! Lo avreste mai sospettato? Ormai la nostra S2000 ha fatto il suo dovere, tempo di procurarci un veicolo adatto per le gare più impegnative (e remunerative!).

In GT2 l'auto perfetta non esiste, e le preferenze personali giocano un ruolo importante nella scelta del vostro prossimo acquisto.

Personalmente, sono rimasto impressionato dalle prestazioni della **Mitsubishi Evo VI RS**. Una volta settata a dovere, questa bestiola è in grado di stupirci con l'impressionante potenza di 593 HP (e non dovete neppure pagarci il bollo sopra!).

Questo, unito alla trazione a 4 ruote e al peso relativamente contenuto, ne fa un'auto facile da guidare ed estremamente performante. Talmente valida che comprando lei e tutte le modifiche disponibili per essa, vi troverete tra le mani un mezzo in grado di darvi la vittoria in praticamente tutti gli eventi non-racing. Andate nel



E SE NON VOLETE SEGUIRE LA MIA STRATEGIA?

Magari, non riuscite a prendere le medaglie d'oro nelle prove per la patente B, o magari volete gettarvi subito nella mischia, o, semplicemente, volete tentare un approccio diverso al gioco. Non temete, non vi lascio soli!

Per prima cosa vi dovrete porre questa domanda: che tipi siamo? Questa è una domanda fondamentale da porsi, prima di iniziare a giocare.

Spiego: siete incalliti guidatori, veri mangia-asfalto, oppure normalissime persone che al massimo riescono a tenere la macchina in strada? Se avete già le idee chiare su come veramente è il vostro stile di guida, allora non dovete fare altro che scegliere: macchine a trazione anteriore, posteriore o una bella integrale? Attenzione però, una volta comprata la macchina fate subito alcune prove senza gareggiare perché a volte

la realtà è diversa da quello che immaginate!

Avendo a disposizione veramente poco credito, per prima cosa è consigliabile acquistare **macchine usate**: con quelle nuove, al massimo, comprerete giocattolini che vi faranno solo sudare per raccogliere pochissimo denaro.

Una valida macchina usata è la **Honda Civic type R**, una valida alternativa è la **Civic SiRi**: hanno una buona accelerazione e una velocità di punta non

indifferente, questo anche grazie al peso contenuto.

Il peso e la potenza di una macchina, infatti, sono parametri di giudizio fondamentali in Gran Turismo 2. Comperare macchine potenti ma con un peso eccessivo comprometterà sicuramente l'andamento di tutte le gare. È vero anche che tanto poi si modificano e che quindi il peso alla fine si potrà dimezzare o quasi, ma... perché non iniziare subito con un mezzo leggero?

L'**Honda Civic** è un ottimo compromesso tra velocità e stabilità: già di base riesce a dare grandi soddisfazioni: stabilità eccellente, frenata ben dimensionata, e velocità massima! Sì, credo che questa macchina per iniziare a giocare vada più che bene sia per i meno esperti che per quelli con un po' più di pepe in corpo!

Una volta acquistata la macchina, iniziate subito a farvi su un po' di soldi (potete fare e rifare quante volte volete le stesse gare); i concorrenti utilizzeranno auto con la stessa, o quasi, potenza. Certo, sarà sempre impegnativo, ma dovete capire che si può anche azzardare di più in curva... Infatti gli avversari tendono quasi sempre a frenare molto prima dell'ingresso in curva

(qualunque gara facciate). L'**Honda** su questo ha ben poche rivali: infatti, riesce a inserirsi in curva sempre con molta velocità (sempre nei limiti del possibile, però; è vero che è un gioco, ma non fate i tipi che entrano in curva a 200 e pretendono di cavarsela con qualche sbandatina... mi raccomando, eh!).

Nelle primissime gare che fate senza aver preso le patenti, la **Civic** non vi darà particolari problemi; la sua arma vincente (da ricordare!) è l'**inserimento in curva** e l'**accelerazione**. Fondamentale per arrivare primi, quindi, è



assicurarsi un adeguato margine sugli avversari soprattutto nelle ultime curve prima del rettilineo finale, altrimenti incapperete nel gioco di scia e di conseguenza da primi vi ritroverete nelle ultime posizioni.

Cercate di guadagnare abbastanza denaro per poter iniziare a pensare di modificare la macchina. Vi consiglio di acquistare per prima cosa una **centralina elettronica** e il **terminale di scarico**; costano poco e danno da subito un incremento di potenza sufficiente a rifare le stesse piste con minor problemi. Se siete diventati dei mostri del volante, sicuramente arriverete sempre primi.

Per ora l'assetto lo sconsiglio (naturalmente parlando della Civic), perché è già predisposta ottimamente e all'inizio del gioco, poi, non serve più di tanto. Quello che dovete fare senz'altro dopo sarà cambiare i **pneumatici**: ne abbiamo di mescola dura, morbida, scolpiti e non scolpiti. Accidenti, quali prendere?

È soggettivo, dipende sia dallo stile di guida che avete, sia dalla macchina che utilizzate. Non ho riscontrato comunque particolari differenze nelle gare a breve durata. La differenza la troverete in quelle gare dove pneumatici, assetto e modifiche varie fanno la differenza, ovvero nelle gare che solo chi ha preso le patenti avrà l'onore di fare. Se avete modificato la macchina con centralina elettronica, terminale di scarico, pneumatici, impianto frenante e assetto, sicuramente vi siete anche rotti di girare sempre per le stesse piste umiliando gli altri avversari. È ora di cambiare aria... prendendo un po' di patenti!



menu **Machine Test**, scegliete una delle possibili opzioni, selezionate la schermata dei settaggi e aggiustate le varie opzioni fino a ottenere una potenza appena inferiore al massimo ammesso per la gara che vi interessa. Fatto questo, andate alla gara, buttatevi in pista e umiliate gli avversari! Usando solo queste due auto per vincere tutte queste gare accumulerete non solo un'impressionante quantità di denaro, ma anche un buon numero di macchine premio, sia di linea che da gara, che potrete rivendere o tenere e modificare, per usarle in altre gare.

I MECCANICI DANNO GLI ULTIMI RITOCCHI...

Come si modifica al meglio una vettura? Bella domanda. La risposta dipende da voi. Tenete gli occhi aperti mentre guidate e guardatevi i replay. Cercate di capire quali sono i vostri punti di forza e quali sono le debolezze vostre e della vostra auto, e intervenite per compensarle.

Una **tabella degli acquisti** che secondo me può dare buoni risultati è questa. Prima di tutto, **pneumatici** decenti. Nella maggior parte delle gare, le ruote super morbide sono una mano santa. Vi permettono di accelerare, frenare e curvare ad alta velocità, tenendo la macchina incollata a terra.



dominerete agevolmente tutti gli eventi. Certo, sono modifiche costose, ma se avete iniziato seguendo la strategia consigliata sopra dovrete avere abbastanza soldi per potervi permettere tutte le auto e gli interventi che vi servono, o in ogni caso di generare abbastanza crediti per poter affrontare tutte le gare per marca.

PAGARE SOLDI, VEDERE CAMELLO...

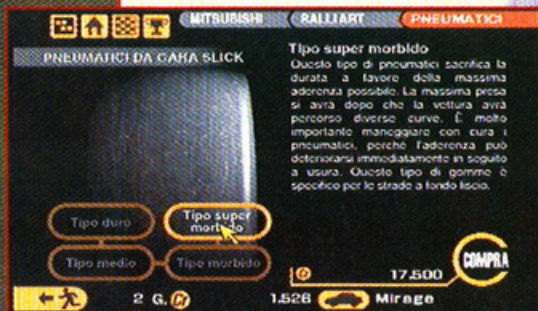
C'è un sistema alternativo per guadagnare rapidamente tutto il denaro che vi dovesse servire. Scegliete una macchina con cui siete certi di vincere la **Gara 3** della serie Gran Turismo All Stars: la corsa di cinque giri del circuito di **Red Rock Valley**. Personalmente ritengo che le scelte migliori siano la **[R] Unisia GT-R GT** o la **Pikes Peak**, ma se voi vi trovate meglio con altri modelli, seguite le vostre preferenze. La vittoria in questa gara vi dà 50.000 crediti (sempre meglio del proverbiale calcio sui denti), ma soprattutto un'auto premio che non è

vostrì amici con la vostra abilità e tecnica e non con dei metodi da tamarro in autoscontro. E questo ci porta dritti al prossimo argomento.



FRECCIA A DESTRA, CURVA A SINISTRA

Ovvero, come sfrecciare a 290 all'ora e vivere felici. Pronti per la grande rivelazione? Eccola che arriva: in curva **entrate piano** e **uscite veloci**. Imparate a frenare prima dell'ingresso in curva (prima! Non quando ci siete dentro) e a ridare potenza appena possibile, per uscire in piena



Una volta a posto con le gomme, dovrete pensare a uno **scarico** e una **centralina elettronica**. Entrambi aumentano sensibilmente la potenza del vostro motore per un prezzo tutto sommato contenuto. Se poi la vostra auto ha il turbo, un **intercooler** da gara è praticamente obbligatorio. Chiudono la lista le **valvole** da corsa.



Da qui in poi, seguite i vostri gusti e le vostre esigenze, con un occhio al denaro. In generale, le **sospensioni** non vi faranno certo del male, come una **trasmissione** da gara e gli altri interventi sul **motore**. Poi potreste pensare di alleggerire la vettura e, infine, di dotarvi di uno **stage turbo** o una regolata dell'**aspirazione**.

LA 500 HA MESSO L'ITALIA SU 4 RUOTE...

Le gare per marche sono relativamente facili. Dotando l'auto di ruote sportive e di una modifica di **stage 2** (turbo o NA, a seconda della vettura)



niente di meno che una splendente **Speed 12**, che potrete rivendere subito per 500.000 altrettanto splendidi crediti. Dato che per completare la gara ci vogliono circa 5 minuti e mezzo, giocando per un'oretta o poco più e vincendo sempre vi troverete in tasca qualcosa più di 10.000.000 di crediti, con i quali potrete comprarvi tutte le auto che solleticano la vostra fantasia. Se riuscite a trovare un sistema più veloce di fare soldi senza usare cheats, fatemelo sapere!

GUIDATORE DELLA DOMENICA!

Come nel predecessore, anche in GT2 potete adottare delle tecniche di guida diciamo poco rispettose del codice della strada. Tagliare curve e chicanes, usare i muri per rimbalzare in pista, prendere a sportellate gli avversari, sono tutti comportamenti che non vengono puniti o penalizzati. La decisione di avallervi di questi comportamenti è tutta vostra. Se per voi l'unico scopo del gioco è arrivare primi e fare soldi, accomodatevi. Ma se classe è il vostro nome e eleganza il cognome, vorrete stupire e umiliare i

accelerazione. Frenate troppo presto e perderete secondi preziosi, frenate troppo tardi e vi trascinerete la frenata in curva, perdendo stabilità e controllo e uscendo ben lontani dalla vostra accelerazione top, e magari ancora con problemi di controllo.

Se uscite piano da una curva vuol dire che avete frenato troppo tardi, se uscite in piena accelerazione vuol dire che avete scelto bene il tempo. Fate pratica, pratica e ancora pratica!

DERAPATE COME NEI TELEFILM DI HAZARD

Cosa c'è di meglio di un'auto che prende una curva stretta in piena **derapata**, con le ruote che girano come impazzite e un **contrasterzo** che

vi rimette in traiettoria all'ultimo momento? Facile: una curva presa come dio comanda. Per quanto visivamente appaganti, le derapate sono una perdita di tempo in corsa: ogni giro delle ruote va sprecato anziché trasformarsi in prezioso movimento in avanti. Quando affrontate una curva, dovete frenare prima di entrarci, così potrete accelerare all'interno e uscire al limite dell'aderenza delle gomme a terra.



FREEENAAAAA!!!!

Scegliere il tempo per **frenare** è fondamentale. Come fare allora? Usando dei punti di riferimento. Mentre vi avvicinate alla curva, fate attenzione a cosa c'è intorno a voi: alberi, cartelloni, cespugli, qualsiasi cosa possa fungere da riferimento visuale. Ovviamente, questo discorso non vale per tutte le curve, quelle facili e dolci potete tranquillamente prenderle in velocità, magari giusto staccando un attimo l'acceleratore. Ma per le curve veramente toste avrete bisogno come dell'aria che respirate di un segnale che vi dica "frena ora!". Fate pratica con la pista e cercate di memorizzare i vari punti in cui dovete pestare sui freni. Un albero, un cancello a bordo pista, qualsiasi cosa possiate vedere chiaramente mentre vi avvicinate alla curva. Provate a frenare appena superate questo segnale e vedete che effetto ottenete... Siete entrati troppo veloci? O troppo lenti? Provate a frenare un po' prima o un po' dopo, oppure, se non funziona ancora, a cercare un altro riferimento. Continuate a provare fino a quando non riuscite a trovare il punto di frenata perfetto.



sembra voler schizzare fuori dalla traiettoria e mandare l'auto in testacoda. Quando andate in sovrasterzo, girate in direzione della scivolata finché la macchina non si raddrizza. Le auto a trazione posteriore vanno portate con rispetto: vi faranno pagare caro ogni errore, ma possono darvi grandi soddisfazioni. Frenate arrivando in linea retta alla curva, mollate i freni e sterzate. Cercate di bilanciare l'assetto in modo da trovare la traiettoria corretta e quando l'avete trovata, premete a fondo il gas e uscite dalla curva in accelerazione, usando tutto lo spazio che avete a disposizione per allargarvi e far sfogare la curva. Accelerare troppo presto significa timbrare un biglietto di sola andata per un testacoda, mentre dare gas troppo tardi significa perdere velocità in uscita.



I veicoli con **quattro ruote motrici** presentano una combinazione delle caratteristiche viste sopra. Hanno la tendenza ad andare in **sottosterzo** in entrata e in **sovrasterzo** in uscita dalla curva. Dovrete frenare all'ultimo momento e curvare appena lasciate i freni. L'auto si infilerà in curva massacrando le sospensioni. Appena avete riguadagnato l'assetto, date gas per scivolare fuori dalla curva. Trovare il giusto momento del riassetto, quando l'auto rimbalza sulle sospensioni compensando l'inerzia, è un'arte che potrete dominare solo con un po' di pratica. Non solo: più è pesante la vettura, più soffrirete di sottosterzo. Curvare con auto di questo genere, spesso significa mandare l'auto letteralmente di traverso in curva e accelerare lottando con le spinte verso l'esterno della pista. Oh, naturalmente, questi sono consigli validi nel 99% dei casi, in gara può benissimo

capitare di trovarsi in una situazione tale per cui quello che normalmente potrebbe essere un errore si rivela una mossa tattica perfetta. Il virtuoso non sbaglia, mai; il profeta sa trasformare in manovra vincente quello che per gli altri è uno sbaglio.

ACCELERAAAAA!!!!

Sembra facile, basta premere il pulsante dell'acceleratore! Anche qui, invece, c'è una considerazione da fare, relativa al **cambio**. Il cambio **automatico** è una gran comodità, e vi permette di non pensare alla gestione delle marce, concentrandovi sugli altri aspetti della guida. I veri uomini, però, usano il cambio **manuale** (anche se si chiamano Alessandra). Forse all'inizio dovervi preoccupare anche di cambiare le marce potrebbe complicarvi la vita, ma è innegabile: solo il cambio manuale vi permetterà di gestire al meglio l'accelerazione della vettura, spremendo fino all'ultimo frammento di potenza dal motore. E non dimentichiamoci del freno motore...

CHE JE FAMO, DOTTO?

Con le modifiche viste finora siete più che in grado di affrontare e vincere le gare regolari. I record nelle prove a tempo sono un altro paio di maniche. Dovrete tirare fuori il meccanico che è in voi e impadronirvi dei segreti del menu **Setup** e del tuning avanzato. Dopo poche prove vi renderete conto di come le prestazioni del vostro mezzo mutino drasticamente se azzeccate le impostazioni per le varie piste.

Come sempre, non esiste una ricetta magica che funziona sempre. Io vi do dei consigli generici, ma i vostri interventi devono anche mirare a coprire gli aspetti in cui ancora siete carenti. Prima di modificare la vostra auto, spendete del tempo facendo dei **giri di prova** del tracciato, per avere un feeling del tipo di percorso, per farvi un'idea del tipo di fondo stradale e individuare i punti che vi creano maggiori problemi.

Giro
2/2 **1st**
Tempo totale
2:34.093
Tempo giro
(1:38.928)
0:42.690

Replay
Mirage Asti RX '96

STEEERZAAAAAAAAAAAA!!!!



Il comportamento del veicolo in curva dipende anche dal tipo di **trazione**.

Le macchine a **trazione anteriore**

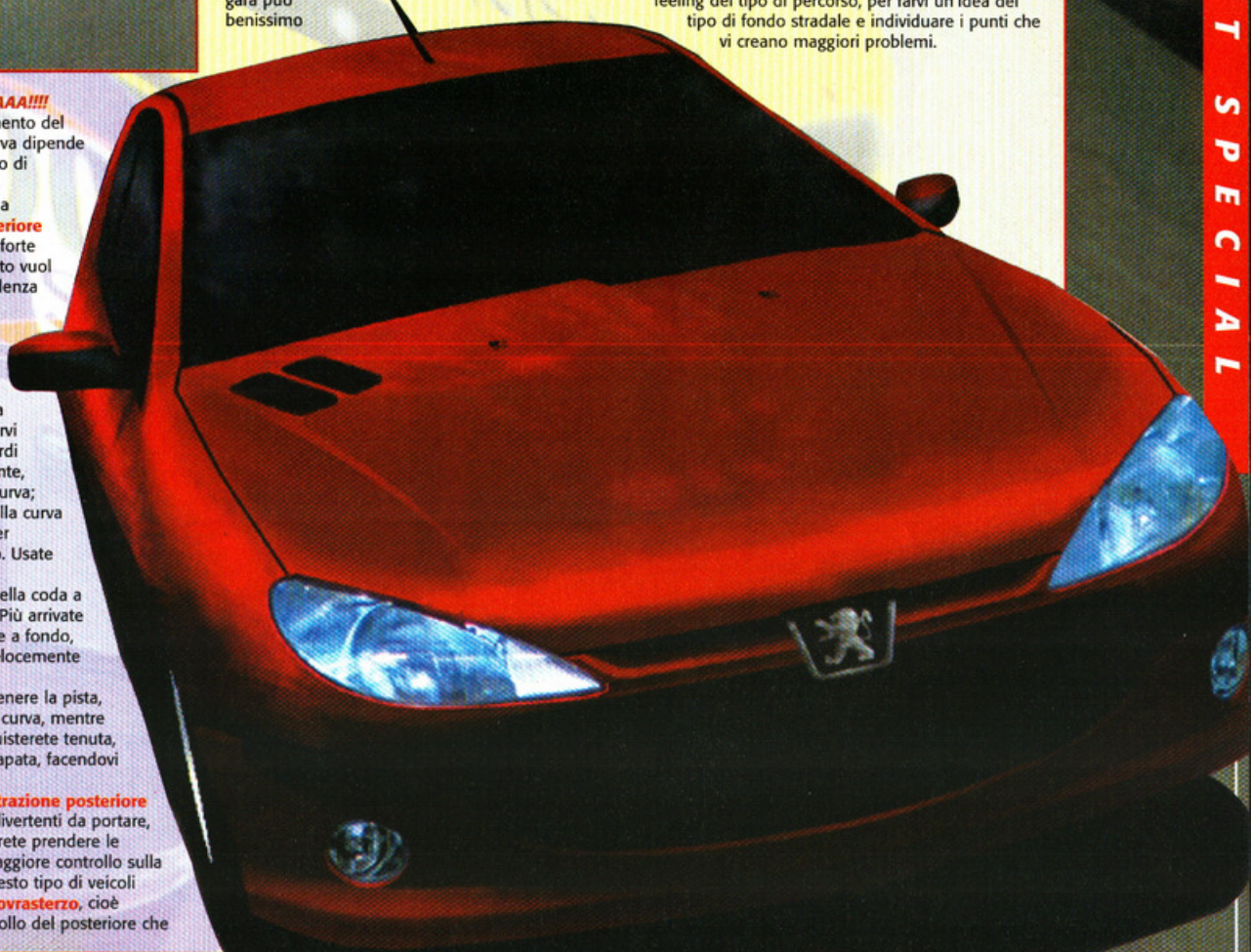
tendono a manifestare un forte **sottosterzo** in curva. Questo vuol dire che il muso ha la tendenza ad andare dritto anziché seguire il profilo della curva. Per affrontare il tornante nella maniera ottimale dovete mettere molto impegno nella guida di questi mezzi. Dovrete farvi coraggio e frenare il più tardi possibile. Fondamentalmente, dovete lanciaarvi verso la curva; appena dopo l'ingresso nella curva toccate i freni e sterzate per mettere in traiettoria l'auto. Usate con cautela lo sterzo per compensare la tendenza della coda a scivolare fuori dalla curva. Più arrivate veloci e più dovete frenare a fondo, ma più tardi frenate più velocemente percorrerete la curva.

Se proprio non riuscite a tenere la pista, accelerate all'interno della curva, mentre continuate a sterzare. Acquisirete tenuta, ma la vettura andrà in derapata, facendovi perdere efficienza.



Le auto con **trazione posteriore** sono le più divertenti da portare, dato che potrete prendere le curve con maggiore controllo sulla scivolata. Questo tipo di veicoli soffrono di **sovrasterzo**, cioè

tendono a perdere il controllo del posteriore che



NOZIONI DI GUIDA E MECCANICA AVANZATE

È molto importante avere un minimo di conoscenza sul comportamento di ogni trazione. Rivediamo gli stili di guida di una macchina a trazione anteriore, una a trazione posteriore e una integrale.

TRAZIONE ANTERIORE

Le ruote che 'spingono' la macchina sono quelle **anteriori**. È abbastanza spontaneo affrontare una curva con questo tipo di trazione; si arriva generalmente al limite della curva frenando e poi ridando in progressione gas. È facile correggere un'eventuale sbandata verso l'esterno della curva: togliete completamente gas fino a percepire che la macchina si è riallineata, e ridatelo immediatamente (sempre con la massima attenzione a non esagerare). Si può, in casi di estrema emergenza, passare da un **sottosterzo** (perdita di aderenza che fa andare il muso della macchina verso l'esterno della curva) a un **sovrasterzo** (perdita di aderenza che fa andare il retro della macchina verso l'esterno della curva). È una manovra per esperti, tenere la vettura costantemente in traiettoria di 'traverso' non è proprio intuitivo. Esercizio, ci vuole esercizio! Vediamo come fare. Arrivate oltre il limite della frenata ancora con il gas aperto, prendete una traiettoria più larga e inseritevi con decisione e freddezza verso il

cordolo interno della curva togliendo il gas completamente. La macchina sbanderà vistosamente verso l'esterno, puntando col muso verso il cordolo interno e il posteriore piano piano si allargherà verso l'esterno. In questo preciso istante date un colpo di freno secco ma potente, tanto da avere la sensazione di avere la macchina che parte in testa coda. A questo punto, importantissimo, date gas e correggete la traiettoria col volante, girando le ruote nella direzione verso cui sbanda il posteriore, ovvero verso l'esterno della curva. Ora è solo una questione di sensazioni; vi dico solo una cosa: aggiustate la traiettoria col gas, e col volante il freno non deve più essere usato.

Questo potrebbe essere uno degli errori che vi può capitare più spesso. Arrivare in curva troppo veloci e non saperla più riprendere vi causerà senz'altro la perdita di posizioni e quindi di soldi (oltre, naturalmente, la perdita di amici che non vorranno più giocare con voi, perché siete troppo scarsi). Attenzione: non è una manovra standard, è semplicemente la risposta a un eventuale errore; difatti è emozionante andare di traverso in curva, ma vi farà perdere parecchia aderenza e, quindi, velocità. È

meglio affrontare la curva come di consueto, magari frenando prima del

previsto per poi avere maggior accelerazione durante la curva: facendo così uscirete con maggiore velocità. Nelle prime gare guidate con tranquillità e precisione, vi servono soldi!!

TRAZIONE POSTERIORE

Le ruote che girano sono quelle **posteriori**. È la trazione più divertente che esista! Affrontare le curve con questo tipo di trazione non può che dare grandi soddisfazioni, e se si ha una macchina con parecchi cavalli il divertimento è assicurato! Per affrontare una curva generalmente si arriva sempre al limite, si frena, ma, a differenza della trazione anteriore, non si ridà gas in progressione. Con la trazione posteriore è sempre meglio domare i cavalli della macchina non dando gas nella prima parte della curva.

Se siete bravi, ma dipende anche dalla potenza della macchina, potete iniziare ad accelerare già verso la metà, o anche un po' prima della curva, ma attenzione: è facilissimo con questo tipo di trazione provocare un **sovrasterzo**. I veri piloti potranno provare nuove esperienze, come per esempio anticipare una curva in sovrasterzo. Si tratta in sostanza di arrivare alla curva già di traverso. Non è facile, ma una volta appresa la tecnica vi risparmierete un bel po' di secondi. Ovviamente, più potenza avete a disposizione e più sarà difficile controllare la macchina.

Se avete acquistato una macchina a trazione posteriore, consiglio di modificare l'**assetto**: così facendo si potranno gustare al meglio le doti di queste auto. Un assetto piatto, ovvero senza rollio elevato, vi darà la possibilità di guidare al meglio la vostra bestiola senza dover preoccuparsi tanto del famoso **'effetto barca'** (la macchina entrando in curva tende a trasferire il proprio peso sulle ruote esterne causando una sgradita oscillazione e di conseguenza una perdita di aderenza). Generalmente le macchine originali devono mantenere un compromesso tra tenuta di strada e comfort; per far questo gli ammortizzatori e le molle sono tarate per una guida più da 'crociera' che da pista. Provate a fare delle prove se



un treno (ovviamente se andate tranquilli, senza esagerare!). Rispetto alle altre due possibilità, questo tipo di trazione racchiude i pregi di entrambe, ma anche i difetti. Non è né sempre sottosterzante, né sovrasterzante. Entra in curva generalmente in **sottosterzo** ed esce in **sovrasterzo**. Tende a uscire con tutto il corpo vettura, basta quindi rallentare e riallinearsi.

Più difficili sono le manovre di emergenza. State attenti quindi a non esagerare perché non perdona

voate. Prendete per esempio (quando naturalmente avrete la possibilità di spendere un po' di soldi) una macchina a trazione posteriore (una qualunque, meglio se non sportivissima) e fate qualche giro. Ora modificatela con assetto e gomme slick. Noterete subito che la macchina entra in curva con più decisione, senza scomporsi eccessivamente: effetto 'barca' quasi annullato.

Dipende da quello che volete fare: se volete divertirvi a riprendere la macchina in ogni curva, optate per una modifica sostanziosa al **motore** (magari aggiungete un buon impianto frenante); vedrete che ogni curva sarà uno spasso! Sempre in controsterzo, sempre con l'adrenalina in corpo!

Se invece volete una macchina molto competitiva, allora è meglio aggiungere oltre alle modifiche al motore e all'impianto frenante, anche un ottimo **assetto** e (se volete essere ancora più veloci nell'inserimento in curva) togliete **peso** alla vettura. Non che sia meno emozionante, ma sicuramente dopo queste modifiche avrete una vettura molto più stabile e pronta a ogni correzione.

Forse nelle prime gare non noterete subito la differenza, ma quando incomincerete a prendere tutte le patenti e quando guiderete superbolidi, allora vi sarà chiaro cosa vuol dire guidare una macchina a trazione posteriore. Per iniziare il gioco fate quindi anche molta attenzione alla trazione della vettura: giudicarla solo per la potenza e per l'aspetto estetico non basta. Può essere che compriate una meravigliosa vettura con tantissimi cavalli, ma che appena deve affrontare una curva si scompenga così tanto da doversi far ripensare a tutti quei bei soldi spesi per averla! Ovviamente ci sono le modifiche e quindi, spendendo un'altra valangata di soldi, potrete gustarvi la vostra macchina ma... vi conviene quando per lo stesso prezzo potete trovare di meglio? Fate voi... Ognuno ha i suoi gusti, ognuno ha le sue passioni!

TRAZIONE INTEGRALE
4 ruote motrici, ottime per i rally. Avendo la potenza ripartita su 4 ruote, vi ritroverete a guidare



gli errori come la trazione anteriore!

Se ci prenderete la mano, però, vi troverete forse anche in vantaggio, perché riuscirete a domare le curve slittando senza particolari problemi.

Bisogna ricordarsi che le curve devono essere studiate bene prima di affrontare una gara; meglio testare la macchina prima, facendo alcuni **giri di prova**. Così facendo avrete la possibilità anche di decidere quale assetto utilizzare, quali rapporti del cambio preferire e, soprattutto, dove poter attaccare gli avversari. Un buon collaudo si effettua sempre!

Dopo aver parlato delle trazioni, proseguiamo con le modifiche migliori che si possono effettuare appena iniziato il gioco. Anche qui partiamo dal presupposto che non abbiate voluto seguire la strategia suggerita nella guida, dunque consideriamo che non abbiate molti crediti da investire.

All'inizio del gioco vi troverete a guidare una macchina originale. Le primissime gare hanno una durata di 2 giri e voi, ovviamente, partirete per ultimi. Nelle partenze spesso riuscirete a superare qualche auto, ma è abbastanza difficile arrivare primi

(naturalmente se siete già dei fenomeni... queste righe non vi interessano!). L'unica maniera per vincere sempre le prime gare (vincerle senza particolari problemi) è modificare la macchina acquistata. La prima modifica con il miglior rapporto costo/prestazioni, a mio giudizio, è la sostituzione della **centralina elettronica** originale con una più 'pepata'. Noterete subito un sensibile aumento della potenza. Questa modifica vi permetterà di avere più coppia a tutti i regimi (avrete, in altri termini, il motore un po' più pienotto a tutti i regimi di giri). Non immaginatevi stratosferiche potenze, ovvio, ma almeno un po' più di ripresa la noterete. Il fatto che la centralina venga modificata significa anche riuscire ad arrivare alla massima velocità un po' più velocemente rispetto a quando la macchina era originale.

Proseguendo con le modifiche, consiglierò la sostituzione del **terminale di scarico**. Centralina e marmitta bastano per le prime gare.

Il secondo passo è cambiare **assetto** e **freni**; vi costerà un po', ma ormai dovrete aver arricchito a sufficienza il vostro patrimonio, e poi la differenza la noterete! La macchina sarà molto più pronta nell'inserirsi in curva, e le staccate saranno mozzafiato!

'Purtroppo' Gran Turismo 2 ha così tante macchine a disposizione che consigliare per ognuna di queste la modifica ideale vorrebbe dire creare un libro! Sapete solo che quasi tutte le auto possono essere modificate in tutte le loro parti, e che alcune case automobilistiche non vendono tutte le modifiche. Continuando con il tuning, si può incominciare a pensare di fare modifiche vere e proprie. Ci sono parecchie camionate di possibilità... a voi la scelta: kit turbo, pistoni, cilindri, testata. Cosa volete acquistare? Ognuna di queste modifiche aumenterà sensibilmente le prestazioni del mezzo. Solo col **turbo** otterrete parecchi cavalli in più. Addirittura, avrete la possibilità di variare il **peso** della macchina! GT2 è un gioco così ben studiato che quasi dispiace stravolgere la macchina con tutte queste modifiche! Vi sentirete veramente padroni dell'auto e, come ogni proprietario, vi affezionerete alla macchina che acquisite (anche perché con quello che costano... sudore sudore!).



SOSPENSIONI

Durezza delle molle. Più le molle sono dure, più l'auto sarà rapida e precisa nelle sterzate. Delle molle troppo dure, però, vi penalizzeranno pesantemente sui tracciati sconnessi. Provate la pista: più l'asfalto è liscio, più dure possono essere le molle.

Altezza da terra. Baricentro, ragazzi! Più l'auto è bassa, più il suo baricentro sarà vicino a terra e più sarà stabile. Un veicolo troppo basso corre però dei rischi se la strada presenta buche, avvallamenti o salti: rischiate di toccare il suolo e perdere il controllo. Potete compensare questo rischio aggiustando molle e ammortizzatori. Anche qui, provate prima la pista: più il fondo è regolare e più potrete abbassare la macchina.

MITSUBISHI
RALLIART
FRENI

Kit freni Sport

Si tratta di pastiglie freni in metallo al carbonio che garantiscono una pressione di frenata stabile anche dopo lunghi periodi di guida. Le forze iniziali di frenata e le loro proprietà anti-fading sono largamente superiori a quelle delle normali pastiglie. Questi freni possono essere usati nelle gare di endurance. Se è previsto un tagliando di manutenzione imminente, il liquido dei freni verrà sostituito.

Kit freni Sport

4.800

1.826

Mirage

3 G.

COMPRA

creando parecchi problemi nel caso di una frenata in curva (cosa che non dovreste mai fare, si frena prima di entrare in curva). Al contrario, più la ripartizione della frenata è spostata sui freni posteriori, più l'auto tenderà ad andare in

sovrasterzo (ovvero, il retro tenderà a slittare). Delle due condizioni, questa è la preferibile, perché vi agevola in curva, ma al prezzo di una perdita di trazione.

MOTORE

Pressione del turbo. Più il parametro è alto, maggiore sarà il picco di potenza disponibile. Questo però al prezzo di una perdita di accelerazione alle basse velocità. Di base, questo non è un problema, e vi conviene avere sempre il turbo al massimo, a meno che non dobbiate affrontare piste in cui è richiesta un'ottima accelerazione alle basse e medie velocità, come nello **Special Stage R11**.

si scatena a un alto numero di giri del motore. Se non tenete i giri all'interno della fascia di potenza pagherete l'errore in ripresa, riducendo le prestazioni dell'auto alle medie e basse velocità e condannandovi agli ultimi posti nei tracciati più tortuosi.

AERODINAMICA

Sostanzialmente, si tratta di regolare la spinta verso il basso che l'auto riceve quando avanza. Una spinta maggiore (con un valore uguale per il fronte e il retro), di fatto aumenta il 'peso' della macchina, rendendola più stabile alle alte velocità, ma facendole perdere qualcosa in termini di prestazioni massime. Ovviamente, diminuendo la spinta otterrete l'effetto contrario: prestazioni di punta maggiori a prezzo di una minore stabilità alle alte velocità. Il comportamento del veicolo si modifica anche agendo diversamente sul **frontale** o sul **retro**. Più spinta sul davanti porterà la macchina a sottosterzare, più spinta dietro la farà sovrasterzare.

Questa panoramica non tocca i settaggi 'professionali'. Questo perché finora vi ho spiegato come diventare degli artisti del volante; con i settaggi professionali ci addentreremo nel territorio riservato ai profeti. Utilizzare al meglio queste impostazioni richiede una profonda conoscenza della fisica del gioco. Se imparate a usare questi strumenti come si deve vi troverete alla guida di bolidi assolutamente impressionanti, ma un piccolo errore trasformerà il vostro veicolo in una schifezza ingovernabile. Ricordatevi di **salvare** sempre prima di toccare questi parametri.

Ancora una volta vi ricordo che il settaggio ottimale è quello con cui vi trovate meglio. Non vi impigrite su una configurazione sola: ogni pista vuole le sue impostazioni, prove, prove e ancora prove!

UN GIORNO ALLE CORSE

Di seguito troverete la lista con tutte le gare che potete affrontare nel gioco. Per ogni gara troverete un elenco di auto consigliate per affrontare quella prova. Urge una precisazione: le auto elencate non sono necessariamente le migliori, ci sono anzi alternative decisamente più efficienti. Le macchine che vi consiglio io sono quelle che vi mettono in condizione di vincere, ma non di stravincere, bensì di interpretare una gara più avvincente e stimolante. Accanto al nome di alcune gare trovate un **numero**: è il limite di HP ammessi per quella gara. Se non

trovate alcun numero, significa che non c'è alcuna restrizione.

MITSUBISHI
RALLIART
SOSPENSIONI

Tipo Sport

Il kit include tutto per guidare su strada o su circuito ed è facile da usare anche per i principianti. Gli ammortizzatori anteriori e posteriori possono essere regolati su 10 livelli diversi. Anche la compensazione è regolabile. L'altezza anteriore e posteriore della vettura può essere diminuita con decrementi di 2 cm. Incorpora ammortizzatori a gas a bassa pressione a doppio cilindro.

Tipo Sport

Semi-Racing

3.200

1.826

Mirage

3 G.

COMPRA

Ammortizzatori. Se gli ammortizzatori sono molto flessibili l'auto tenderà a scivolare in curva e a sentire gli effetti di una pista sconnessa. Se al contrario sono molto rigidi, potreste aver problemi di stabilità in uscita dalle curve. Alcune delle auto più leggere hanno problemi a tenere le ruote incollate a terra: i pneumatici girano, ma non hanno trazione. Alleggerendo gli ammortizzatori avrete una maggior presa sull'asfalto, ma aumenterete i problemi di controllo in curva. Agendo sulle molle potrete eliminare o quanto meno alleggerire il problema. Questo è uno dei settaggi più dipendenti dalle vostre capacità, provate a fondo auto e pista, fino a ottenere l'equilibrio ideale.

Asse. Questo è un parametro che non vi conviene toccare. Mentre un'impostazione ottimale aumenterà di poco la vostra stabilità in curva, un valore errato comprometterà ferocemente la maneggevolezza, la capacità di sterzata e l'efficacia dei freni. Fatevi un favore e dimenticatevi che esiste.

STABILIZZATORI

Gli stabilizzatori influenzano la stabilità dell'auto in curva. Geniale, vero? Stabilizzatori molto rigidi aumentano la sensibilità dell'auto a piccole modifiche della direzione, rischiando di compromettere la stabilità nei rettilinei. Al contrario, stabilizzatori molto flessibili mineranno la stabilità in curva. Dato che la stabilità dell'auto è influenzata anche da molle e ammortizzatori, agite anche su questi parametri per trovare un equilibrio soddisfacente.

FRENI

Anche per i freni è il vostro stile di guida il parametro fondamentale per trovare il giusto assetto. Una maggior potenza dei freni anteriori causa uno spostamento in avanti del peso dell'auto. Questo amplifica la tendenza al **sottosterzo** (la tendenza del muso dell'auto ad andare dritto),

MITSUBISHI
RALLIART
TURBO

Kit Turbina

FASE 1

Questo kit turbina utilizza una turbina compatta ad alta portata per aumentare la potenza del motore a regimi elevati senza sacrificare la coppia ai regimi medi e bassi. La risposta è rapida e il ritardo d'inizio dell'effetto turbo è limitato. È ben equilibrata e idonea a qualunque tipo di circuito. Vengono inoltre fornite parti di maggior resistenza, come guarnizioni in metallo, un radiatore dell'olio e una pompa dell'olio rinforzata per sostituire le parti già esistenti.

Fase 1

Fase 2

Fase 3

Fase 4

170hp

Niente

COMPRA

1.826

Mirage

3 G.

LUNGHEZZA DELLE MARCE

Accorciare l'ultima marcia riduce l'accelerazione del veicolo, ma gli permette di raggiungere velocità maggiori (situazione ideale per i test di velocità o per i circuiti più veloci). Allungare la marcia, invece, vi dà una maggiore accelerazione a scapito della velocità di punta. Aggiustare le altre marce vi permette di mantenere i giri del motore all'interno della fascia di potenza dell'auto. Questo è fondamentale per le auto dotate di turbo, in cui la potenza maggiore

MITSUBISHI
RALLIART
TRASMISSIONE

Cambio

Cambio a rapporti corti

Sostituzione del normale ingranaggio del cambio con un gruppo di merce corte a 5 rapporti ravvicinati, che facilita il mantenimento dei giri del motore nella fascia di erogazione della potenza in un'ampia varietà di curve. È una configurazione consigliata particolarmente per i motori aspirati.

Cambio a rapporti corti

Cambio a rapporti extra-corti

Cambio Servizio personalizzato

5.800

1.826

Mirage

3 G.

COMPRA

GAME ARENA

PLANET
PLAYSTATION

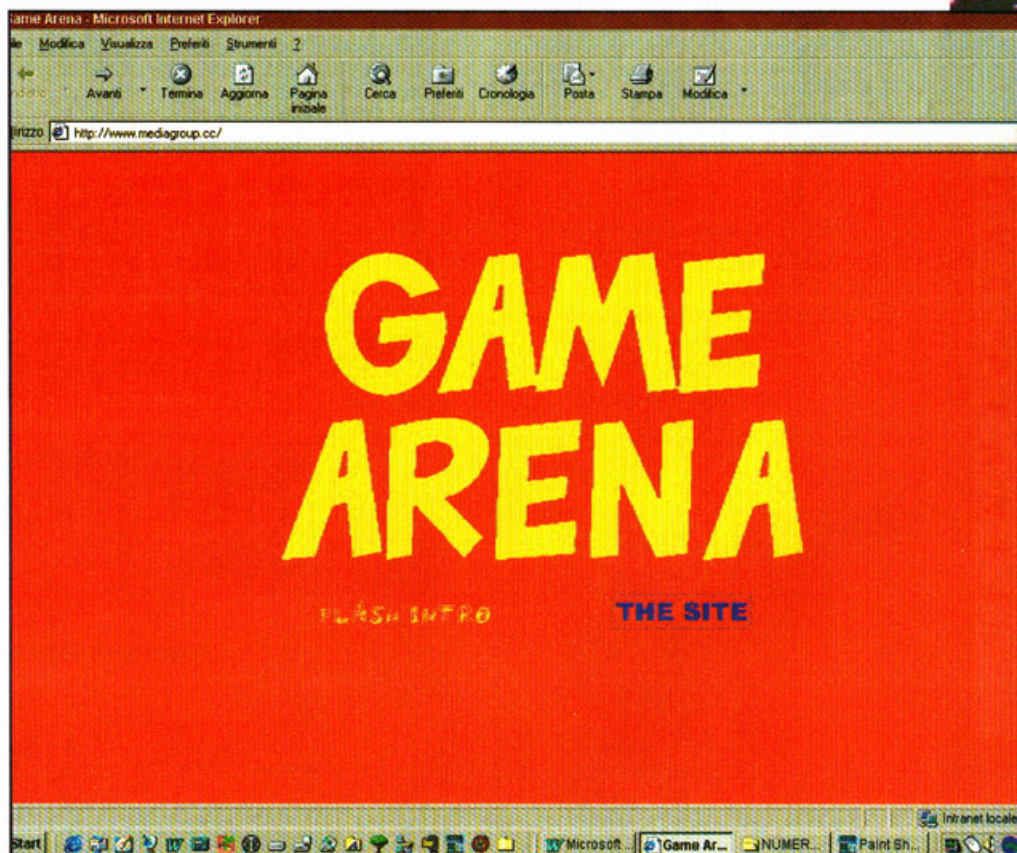
IRROMPE NEL WEB

www.mediagroup.cc

Digitate questo indirizzo e vi troverete proiettati in GAME ARENA, il nuovo indirizzo di gaming realizzato dal nostro gruppo. Con la competenza e l'entusiasmo dello staff di **Planet Playstation** e di **K PC GAMES** abbiamo dato finalmente una casa a tutte le idee che faticavano a stare nelle pagine dei giornali. Game Arena non è un sito 'promozionale' ma un vero web-magazine che parte laddove **Planet** e **K** finiscono. È il compendio dinamico che vi terrà compagnia ogni giorno. Sempre che voi siate veramente quello che dite di essere: dei 'veri' giocatori. Oh, cliccate, ne va della vostra reputazione... Già, ma cosa trovo quando clicco?

INTRO O NON INTRO? MA DAI, INTRIAMO!

Il cuore del sito è la **homepage**, la pagina iniziale. A dir la verità, quando digiterete l'indirizzo sul browser (Explorer o Netscape che sia) la schermata cui vi troverete di fronte sarà quella dove siete invitati a scegliere se guardare l'introduzione o entrare direttamente nel sito. Creata dal nostro tecnico della Rete, custode dei segreti di Flash ma non più dei suoi capelli Alessandro Peretti, la sequenza iniziale è un filmato dove compaiono i più celebri personaggi dei videogames. Siccome le linee italiane sono piuttosto penose dal punto di vista dello streaming (il flusso dei dati sulla Rete), obbligare qualcuno ad aspettare che l'intro si carichi non ci è sembrato corretto. Meglio allora mettere l'utente di fronte a una scelta che può ripetere tutte le volte che vuole: mi guardo il filmato oppure no? Io ve lo consiglio vivamente, almeno una volta; gli ideatori sono il nostro art director Cristian e il suo apprendista/discepolo Ivan. Se siete particolarmente interessati a farlo, potreste cliccare con il tasto destro del mouse per fermare, far avanzare o arretrare il filmato, in modo da poterlo ammirare frame per frame.



HOMEPAGE

L'homepage vera e propria è ricca, chiara, semplice e completa. Niente finestre sovrappopolate, niente caratteri microscopici che necessitano di una lente d'ingrandimento, niente foto o sfondi pesanti da caricare: un semplice clic e siete nel sito, in men che non si dica!

Sulla destra troverete una pulsantiera divisa in due: la parte superiore vi fa accedere alla sezione PC, mentre quella inferiore alla sezione PlayStation. I contenuti sono analoghi per tipo-



NEWS

Nelle news trovate le notizie calde sul mondo dell'intrattenimento elettronico: anticipazioni dalle case produttrici, notizie sui giochi in uscita, eventuali bug-report e quant'altro fa notizia. Il procedimento per accedervi è molto semplice: cliccate sul pulsante **news** e apparirà una lista con il titolo della news e



già: abbiamo cioè la sezione **news**, le **preview**, le **review**, le **soluzioni**, l'**hardware** e le **cheat**. La sezione **PC** conta una sezione in più chiamata **Download**. In questa pagina è possibile scaricare le demo dei giochi più forti del momento, come pure alcuni video. In qualsiasi pagina voi vogliate recarvi, comunque, la pulsantiera rimarrà sempre ben visibile sulla sinistra: in questo modo non rischiate di perdervi perché, se mai doveste essere disorientati, un clic su uno dei pulsanti vi riporterà in acque più familiari.

una breve frase descrittiva. Cliccando nuovamente sulla news scelta, si aprirà un'ulteriore finestra con il testo e l'eventuale immagine. L'aggiornamento avviene quasi giornalmente, in modo da potervi fornire sempre le novità più crocanti in tempo reale.

REVIEW

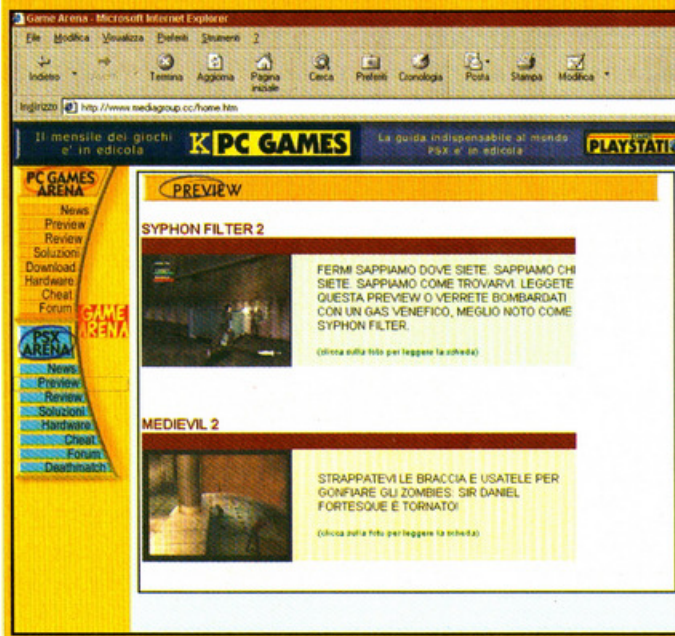
Le review sono il corpo principale, la colonna vertebrale del sito. Come su Planet, troverete un'esauriente commento sul gioco in questione, corredato anch'esso da una marea di foto. La pagina che vi si aprirà davanti agli occhi è un piccolo capolavoro di chiarezza: un'immagine, uno strillo di presentazione e un pulsante dove cliccare. Fatelo e si aprirà un'altra pagina con il testo, la relativa scheda, le foto e un commento finale che riassume l'essenza del gioco. Col passare del tempo, la sezione si arricchirà di tutte le novità che riusciremo a infilarci dentro, il più delle volte con tempi da record. Non è un obiettivo che ci siamo prefissi: è una promessa che vogliamo mantenere.



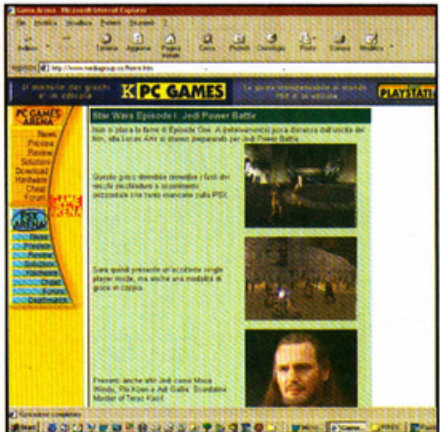
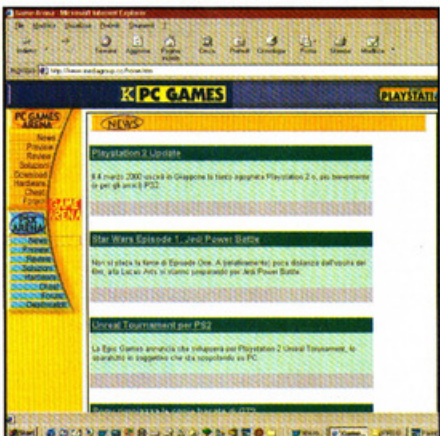
PREVIEW

Le **preview**, lo dice il nome stesso, sono le anticipazioni di giochi che abbiamo potuto testare in versione non definitiva. Sempre corredati da immagini, questi articoli sono lo specchio di quello che sta succedendo in una software house. Noi testiamo il gioco, e potete scommettere che dopo poche ore il pezzo è

già disponibile. Per cercare di darvi un'idea più precisa del prodotto che vi proponiamo, mettiamo sempre una cartellina chiamata 'Foto Aggiuntive' che contiene, appunto, altri screenshots del gioco. In generale, le immagini del sito meritano un discorso a parte. La versione che vedete riprodotta all'apertura della pagina è più piccola rispetto a quella 'reale'. Questo



per dare modo al computer di scaricare più velocemente la pagina; nel momento in cui decidete di esaminare un'immagine più approfonditamente, cliccate sopra di essa. Si aprirà un'altra finestra con la sola foto che avete scelto. A grandezza naturale. Se, per un qualche strano motivo, voleste salvare sul computer queste immagini per esaminarle con calma, il procedimento è semplice. Una volta scaricata tutta l'immagine grande, cliccate col tasto destro su di essa: il menu a tendina che comparirà reca la voce 'Salva immagine con nome...'. Evidenziatela, scegliete un nome per la foto e salvate. Tutto qui.



HARDWARE

Le prove hardware sono effettuate da un team di esperti composto da elementi eterogenei, patiti ognuno di qualche genere particolare.

Se c'è una pistola in ballo, sarebbe deleterio affidarla a chi passa delle ore sui volanti virtuali; viceversa, uno shooter incallito trovereb-



be assai difficoltoso seguire la prova completa di un volante. Anche se non vi viene notificato il nome dell'autore, state tranquilli che il parere tecnico che ne scaturisce sarà per lo meno competente.

Ovviamente bisogna fare una distinzione tra l'hardware PC e quello PlayStation. Nel caso della console, non troverete 'niente di più' che volanti, pistole, altri device di guida, multitap, memory card...

Per il PC le cose cambiano: troverete non solo device di gioco, ma anche hardware vero e proprio come le schede video, i monitor o gli hard disk.

Anche qui il redattore è sempre una persona competente, che ha passato diverso tempo a 'smanettare' nelle configurazioni di queste macchine infernali e che le conosce nei minimi dettagli.

WALKTHROUGH

Sembra che le soluzioni siano ormai, insieme alle cheat, uno degli argomenti che più vi interessano.

Divise in sezioni o missioni o capitoli secondo il criterio di gioco, le soluzioni,



arricchite da molte immagini esplicative, sono qui.

La scelta di quali soluzioni 'pubblicare' sul sito dipende esclusivamente da quelle che sono le vostre richieste, anche se non mancheranno quelle dei titoli più importanti.

Tra poco sarà disponibile un indirizzo e-mail fatto su misura per GAME ARENA; nel frattempo, potete inviare le richieste al solito indirizzo di Planet che è playstation@planet.it.

Per le cheat, il discorso è lo stesso delle news: scegliete quella che vi interessa, cliccateci sopra e in un attim o l'avrete a disposizione.

Per aiutarvi nella ricerca entro breve sarà disponibile anche un piccolo motore di ricerca che vi aiuterà nel reperimento dei dati che cercate.

GLOSSARIO

Cliccare

Il verbo del 2000. Clicca qua, clicca là... Il click è l'onomatopea del rumore che fanno i tasti del mouse quando li premete. Per definizione, se non vi viene specificato direttamente, si clicca sempre con il tasto sinistro.

Frame

Un frame è un fotogramma, un'immagine fissa che, vista in sequenza con altre, crea un'idea di movimento.

Browser

È lo strumento con cui navigate in Internet. Sul territorio mondiale, si distribuiscono uniformemente due correnti di pensiero: Explorer e Netscape. Al centro di una celebre battaglia legale di qualche tempo fa, i due browser offrono ognuno le proprie caratteristiche, i propri pregi e i propri difetti. Purtroppo ci sono alcune cose nella Rete (non il sito di Mediagroup) che non possono essere visualizzate con uno o l'altro. Siccome il browser più diffuso è Explorer, se volete un parere, questo è il miglior programma che possiate usare. Non foss'altro perché è predisposto per una più grande serie di funzioni rispetto al collega.

Bug Report

Un bug report è un feedback. Un team di persone ha testato un prodotto in fase embrionale per controllare quali problemi avesse nelle sue routine. Il team in questione stende un rapporto dettagliato sul gioco e sui suoi problemi; la casa produttrice ne prende atto e provvede a correggere gli errori. Nel frattempo, i diversi gruppi di persone che hanno preso parte all'esperimento si scambiano commenti e pareri, scoprendo magari qualcosa che prima non avevano notato.

Feedback

Un ritorno di informazioni. Se vi dico di guardare il nostro sito e voi lo fate, quando in seguito mi scrivete per dirmi: "È un vero schifo! Dovete cambiare questo, questo e quell'altro", beh, quello è un feedback.

Link

Un link è un collegamento. Cliccando su quel pulsante, verrete immediatamente condotti alla pagina di quel sito.

Scaricare

Insieme a cliccare, forse uno dei termini più abusati degli ultimi anni. Scaricare, nel senso di scaricare un programma, un gioco o delle immagini, significa trasferire materialmente l'elemento in questione direttamente sul proprio PC.

Screenshots

Penso che ormai lo sappiate tutti: si tratta delle immagini di gioco.

Streaming

È il flusso di dati che scorrono sulle linee telefoniche. Detto così, risulta riduttivo e già immagino le facce dei puristi della Rete che si contorcono nel dolore. Con questo sistema si possono osservare diversi filmati direttamente dal browser, senza scaricare nulla.

DEATHMATCH

Il **Deathmatch** merita un discorso a parte. Due personaggi di due videogiochi diversi si scontrano senza limitazione di colpi. L'attacco di uno viene smentito dall'altro che oppone caratteristiche ancora più interessanti. Esempio, uno a caso: Gabe Logan fronteggia Lara Croft. Parte lei con un colpo di tetta che tramortisce Gabe! Duro come una roccia, Logan si rialza e le scarica addosso tutta la potenza del suo arsenale, a testimonianza di come questo sia più ricco e fornito. Risponde Lara con un 'Colpo di Vendite' e riesce a stagiarsi grande e grossa minacciando il povero Gabe che, dal canto suo... Ecco cos'è un Deathmatch: lo scontro tra due personaggi dal quale ne uscirà vincente solo uno.

FORUM

Un discorso a parte lo merita il **Forum**. Ci piacerebbe che diventasse il vostro specchio, il quadro dal quale evincere effettivamente chi siete. La proprietà di questo Wall è che ognuno ci scrive quello che vuole e tutti lo possono leggere. Uno scambio di pareri, intenzioni, informazioni, insulti, tutto in tempo reale! Avete bisogno di sapere qualcosa su quel gioco uscito quattro anni fa di cui non ricordate il nome ma che aveva la copertina non vi ricordate di che colore...? Volete dire la vostra sui protagonisti dei vostri videogiochi preferiti? E allora non perdetevi tempo Inserite la vostra domanda e tutti sapranno che c'è un'anima in pena, e tutti conosceranno i vostri pensieri, le vostre opinioni...

SPECIAL FEATURES

Spesso abbiamo la possibilità di raccontarvi qualcosa di speciale: il 'dietro le quinte' di un gioco, uno special sulle ispirazioni di Ido Kojima per Metal Gear Solid 5 o un'intervista a un programmatore. Nel Day 1 è stato pubblicato il confronto tra **Quake III Arena** e **Unreal Tournament Edition**, i due massimi dello sparatutto in multiplayer su PC. Ma non temete! Anche noi, se vogliamo, possiamo avere qualcosa di speciale... È il caso di **Ronaldo V-Football**, un titolo chiaramente calcistico; nel materiale a nostra disposizione c'erano, oltre al file video della rovesciata, anche alcuni spezzoni del commento audio, rigorosamente in brasiliano. GOOOO-GO-GO-GO-GOLLLLL! Potete scaricarvi queste delizie e metterle sul vostro PC come suono predefinito all'avvio di Windows. Oppure siete milanisti?

GIUDIZIO FINALE

www.mediagroup.cc è un nuovo nato. Come ho già avuto occasione di dire nella rubrica della posta e come ha più volte sostenuto il direttore, Roy Zinsenheim, dovete considerare questo sito come un nuovo luogo di incontro, un nuovo aggiuntivo punto di riferimento. Planet PlayStation vi terrà compagnia tutti i giorni, non lasceremo più nulla di intonato. **GAME ARENA** è il compendio ideale a questa rivista, l'aperitivo in happy-hour da degustare prima del pasto completo offerto dalle nostre riviste. Noi ce l'abbiamo messa tutta per renderlo il più semplice e accessibile possibile; notizie chiare, evidenziate, ben separate, divise per categoria. Tempi di caricamento ridotti all'osso e facilità di consultazione; decine di link interessanti. Competenza, allegria, freschezza, amore, caccia e sport. Noi abbiamo tutto quello che vi serve e lo mettiamo a vostra disposizione; quello che dovete fare è solamente cliccare. Venite a trovarci, o lo facciamo noi e vi svuotiamo il frigorifero!

Game Arena - Microsoft Internet Explorer

Il mensile dei giochi e in edicola **K PC GAMES** La guida indispensabile al mondo PlayStation **PLAYSTATION**

PC GAMES ARENA

News
Preview
Review
Soluzioni
Download
Hardware
Cheat
Forum

PSX ARENA

News
Preview
Review
Soluzioni
Download
Hardware
Cheat
Forum

DEATHMATCH: TOURNAMENT IN THE ARENA?

Come in ogni accessissima sfida calcistica che si rispetti anche gli appassionati di sparatutto si sono divisi in due notti schieramenti: uno pro Quake III e uno pro Unreal Tournament. Game Arena non ha voluto essere da meno ed ha deciso di scendere in campo e dire la propria!

Altre foto: **QUAKE**
Altre foto: **UNREAL**

QUAKE (click to enlarge)

Ricordo ancora quando la scintilla impazzita patì e accese la miccia: la redazione era riunita in intervallo-pranzo. Ci stavamo giocando a birra e discutevamo il prossimo turno di Quake III, chi sarebbe stato cioè il primo a giocare una volta tornati in redazione. Tra un panino ombilicemente imbottito e qualche birra, dissi: "Ah, sapete... L'altro giorno ho trovato un po' di tempo per giocare a Unreal Tournament. Ragazzi, è veramente FA-VO-LO-SO! Non c'è assolutamente paragone: si mangia Quake, Dakatana, Hexen, Doom e... no, Wolfenstein 3D no". Fu come se il tempo si fosse fermato. I suoni cessarono e per un attimo l'aria rimase immobile, come nei migliori film western quando il pistolero entra nel saloon. Qualcuno giurò persino di aver visto un cespuglio di cactus rotolare fuori dal bar... Una folata di vento trasportò una foglia che, dopo una preletta, volò via. E allora lei l'infelice! Mentre tutti gli avertori (anche

Game Arena - Microsoft Internet Explorer

Il mensile dei giochi e in edicola **K PC GAMES** La guida indispensabile al mondo PlayStation **PLAYSTATION**

PC GAMES ARENA

News
Preview
Review
Soluzioni
Download
Hardware
Cheat
Forum

PSX ARENA

News
Preview
Review
Soluzioni
Download
Hardware
Cheat
Forum

WARCRAFT 3

Non state più nella pelle e cantate i minuti dal momento che vi separa dall'uscita del terzo episodio di Warcraft? Cattive notizie, l'attesa si protrarrà fino a Natale... sigh, sob!

(clicca sulla foto per leggere la notizia)

RONALDO TORNA A GIOCARE

(clicca sulla foto per leggere la notizia)

SCARICA: VIDEO CLIP AUDIO CLIP

THIEF 2

Dopo le immani fatiche del primo episodio pensavate forse di poter tornare alla vostra onesta professione di ladri? Niente di più sbagliato!

(clicca sulla foto per leggere la notizia)

GT2

Finalmente il secondo gioco più bello della storia della Playstation (il primo è Gran Turismo...) è arrivato!!! Allacciatevi

GARE GRAN TURISMO



Campionati Nazionali Giapponesi



GT JAPAN NATIONALS

Midfield Raceway 197
Midfield Raceway 295
Midfield Raceway 345

Cosa dovrete affrontare:

Auto giapponesi sportive e di serie come la **S2000**, **Civic Type R** e **ZZ-S Coupé**.

Consigli:

Tenetevi vicino al limite degli HP e non dovrete avere problemi, qualsiasi sia l'auto che deciderete di utilizzare. Per andare sul sicuro, prendete un'auto simile a quelle che dovrete affrontare e ottimizzatela.

Auto Premio:

Nessuna auto in premio.



Campionati Nazionali Francesi



GT FRENCH NATIONALS

Tahiti Road 246
Tahiti Road 295

Cosa dovrete affrontare:

Buoni concorrenti francesi, tra cui l'**Atlantique** e la **Clio 24v**.

Consigli:

Anche qui, più l'auto è leggera e prossima al limite massimo di HP, più sarà facile conquistare la vittoria. Se avete vinto le gare precedenti, queste non saranno un problema.

Auto Premio:

Nessuna auto in premio.



Campionati Nazionali Italiani



GT ITALIAN NATIONALS

Rome Short 197
Rome Short 295

Cosa dovrete affrontare:

Buoni avversari italiani, un sacco di **Delta**.

Consigli:

I vostri avversari qui non sono particolarmente veloci. Un'auto prossima al limite di HP e capace di superare le 140 miglia all'ora dovrebbe garantirvi la vittoria.

Auto Premio:

Nessuna auto in premio.



Campionati Nazionali U.S.A.



GT US NATIONALS

Laguna Seca 246
Laguna Seca 295
Laguna Seca 394

Cosa dovrete affrontare:

Auto potenti, **Mustang** e **Camaro**. Occhio alla **Shelby Series 1** nell'ultima gara: corre come un dannato.

Consigli:

Solita storia: auto leggera e prossima al limite di HP. Assicuratevi di avere un mezzo veloce, o la Shelby vi farà mangiare la polvere nell'ultima gara.

Auto Premio:

Nessuna auto in premio.



Campionati Nazionali Inglese



GT UK NATIONALS

Trial Mountain 197
Trial Mountain 345
Trial Mountain 394

Cosa dovrete affrontare:

Lotus, **Jaguar** e **TVR**. La **Motorsport Elise** è un avversario veramente tosto: leggera e potente.

Consigli:

Queste gare potrebbero causarvi dei problemi. Seguite la solita strategia e dovrete riuscire a portare a casa l'alloro. Fate attenzione alla Elise: procuratevi un mezzo altrettanto leggero, potente e veloce, altrimenti non potrete avere il piacere di ammirarla nei vostri specchietti retrovisori.

Auto Premio:

Nessuna auto in premio.



Campionati Nazionali Tedeschi



GT GERMAN NATIONALS

Deep Forest 216
Deep Forest 295
Deep Forest 443

Cosa dovrete affrontare:

Mercedes, **BMW** e **RUF**.

Consigli:

Le prime gare sono facili. Il divertimento arriva con la terza, quando vi troverete a gareggiare contro le RUF. Per arrivare primi vi serviranno tutte le vostre doti di pilota e un'auto con prestazioni fenomenali. Scegliete il meglio che avete a disposizione.

Auto Premio:

Nessuna auto in premio.





velocità di punta nell'ordine delle 120 miglia all'ora non andrete da nessuna parte.

Auto Premio:

Midfield: [R] **Nissan 300ZX-GTS**
Seattle: [R] **Mazda RX7 LM Edition**
Laguna Seca: [R] **HKS Drag 180SX**



Lega Mondiale GT

5 GARE

GT WORLD LEAGUE ENTRY

Trial Mountain
Laguna Seca Raceway
Apricot Hill
Rome Circuit
Midfield Raceway

Cosa dovrete affrontare:

Il meglio del meglio. Gli avversari sfoggeranno le migliori auto speciali del gioco, con mostri tipo la **Jaguar XJ220**, **Toyota GT-One**, **Audi TT LM** e simili.

Consigli:

Queste gare sono veramente toste. I vostri avversari hanno imparato la lezione del peso/potenza e cercheranno di farvi assaggiare la vostra stessa medicina. Cosa fare? Avete due scelte.



GT EURO NATIONALS

Apricot Hill 591
Grand Valley 591
Rome Circuit 591

Cosa dovrete affrontare:

Qui il gioco si fa serio. Gli avversari sono il meglio delle auto di gamma viste finora: **RUF**, **Jaguar** e **Lotus** in primis.

Consigli:

Le parole magiche sono potenza vicinissima al massimo di 591 HP e un peso inferiore alle 2400 libbre. Una buona scelta è la **Evo VI RS**, con marce allungate per avere una top speed più alta. In ogni caso, scegliete un'auto veloce, perché i vostri avversari hanno bolidi rapidissimi. Se volete potete testare le vostre capacità con un'auto da rally, ma ricordate di allungare le marce prima delle gare, altrimenti verrete superati facilmente nei rettilinei.

Auto Premio:

Apricot Hill: [R] **Castrol Supra G**
Grand Valley: [R] **Zexel R33 Skyline**
Rome Full course: [R] **Kure Skyline**



GT PACIFIC LEAGUE

Midfield Raceway 542
Seattle Circuit 542
Laguna Seca 542

Cosa dovrete affrontare:

Auto di lusso giapponesi e americane, come la **Sports Vette**, **RX-7**, **NSX** e **Supra**.

Consigli:

Come sempre, è cruciale il rapporto peso potenza, con valori superiori ai 530 HP e inferiori alle 2350 libbre. Le auto ideali per questa sfida sono la **Impreza** o la **Lancer**, ma dovrete necessariamente allungare le marce, altrimenti con



Potete provare con la forza bruta, schierando bolidi modello 'non corro, volo basso', come la **Skyline R34** (900+ HP!), **Viper**, **Supra** o **3000GT**, belve che, una volta settate a dovere, esprimono una potenza assolutamente spaventosa. Ma se volete entrare nella leggenda, provate a sfoderare una delle auto da corsa vinte fino a questo momento, come la **Kure R33 GT** o la **Castrol Supra**. Queste auto hanno le carte in regola per vincere, ma dovrete sfoderare tutta la vostra abilità, precisione e arte per arrivare sempre primi sul traguardo.

Auto Premio:

A caso:

[R] **Toyota GT-One Racer**
[R] **Nissan R390 GT-1 Racer**
[R] **Castrol Mugen NSX**
[R] -

Terminando questa gara sbloccherete anche delle piste del Disco Arcade, oltre alla sequenza finale dei credits.



EVENTI SPECIALI

GT2 trabocca di eventi speciali.

Se pensavate di essere dei campioncini solo perché avete terminato le gare della sezione Gran Turismo, è ora di far crollare le vostre certezze. Anche negli eventi speciali potete giocare pulito o puntare al risultato. Nel primo caso, prendete un'auto simile a quelle che dovrete affrontare nelle varie gare, altrimenti, scegliete senza problemi la vostra auto più leggera con la potenza più prossima al limite di HP per la gara. È inutile dire che il Vero Profeta (tm) sceglie questa seconda strada e vince!



Auto premio:

Gara 1: **TRD 2000GT**
Gara 2: **Tom's TO20**
Gara 3: **[R] Ford GT40**



FR CAR CHALLENGE ENTRY

Clubman Stage R5 295
Special Stage R5 443
Midfield Raceway 493

Cosa dovrete affrontare:

Nelle prime gare le **328ci** e **CLK 320 Sport** sono avversari abbordabili. Il discorso si fa più serio quando scendono in pista le **TVR**, **Supra** e **RX-7**.

Consigli:

Provate una **RX-7** o **Supra**, entrambe in grado di vincere. Se avete molta fiducia nelle vostre capacità la **TVR** è ancora meglio, ma tenete sempre sotto controllo il posteriore, dato che non sempre è d'accordo con voi sulla direzione di marcia.

Auto premio:

Gara 1: **Sil Eighty**
Gara 2: **Nismo 270R**
Gara 3: **RX-7 GT-C**



4WD CHALLENGE ENTRY

Seattle Short 345
Seattle Circuit 394
Laguna Seca 690

Cosa dovrete affrontare:

Il panorama delle 4WD è dominato dalle **Lancer** e **Impreza**, e nell'ultima gara dalle spettacolari **Skyline** e **3000GT**.

Consigli:

Se non li puoi battere, unisciti a loro, recita l'adagio. Per cui saltate a bordo di una **Skyline**. Una **R34** portata di volta in volta ai limiti di potenza di ciascuna gara può portarvi facilmente alla vittoria, a patto che siate in grado di tenerla in pista. Ancora meglio, ma solo per veri professionisti, la leggerissima **Evo VI**.

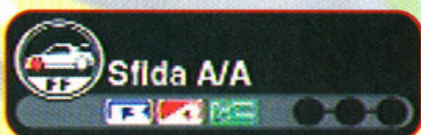
Auto premio:

Gara 1: **Legacy Wagon GT-B**
Gara 2: **Nismo 400R**
Gara 3: **Mines R32.5 Skyline GT-R**



LIGHTWEIGHT "K" CUP ENTRY

Rome Short 147
Seattle Short 98
Tahiti Road 98



FF CAR CHALLENGE ENTRY

Tahiti Road 295
Midfield Raceway 345
Trial Mountain 394

Cosa dovrete affrontare:

Come dice il nome, auto a trazione anteriore. Aspettatevi veicoli come la **Integra**, **Xantia**, **Vectra** e altre auto medie. Vi ricordate come si porta un'auto a trazione anteriore, vero?

Consigli:

Un solo nome: **Mitsubishi FTO**. Giocate con il tuning per avere una potenza appena inferiore alla massima consentita e sarete solo un puntolino nel deprimente orizzonte dei vostri avversari. Se volete sfidarvi, però, ci sono altre auto leggere che offrono un buon potenziale se adeguatamente settate. Scegliete quella che più vi aggrada e scendete in pista.

Auto premio:

Gara 1: **Mugen Accord SiR-T**
Gara 2: **Tom's T 111**
Gara 3: **Mugen Prelude Type S**



MID-ENGINE CHALLENGE ENTRY

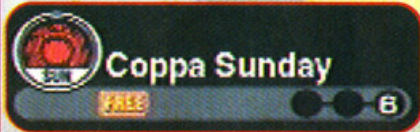
Grand Valley East 345
High Speed Ring 493
Red Rock Valley 591

Cosa dovrete affrontare:

Qui inizierete a sentire la frusta. Dalle **MR2** e **Clio 24V** alle **Vectra M12** e **Lotus Esprit**. Soprattutto nell'ultima gara troverete una folla inferocita.

Consigli:

Se volete spendere poco, la **Clio 24V** è un'ottima scelta, costa poco e può essere spremuta per benino. Portandola a 300 HP, potrete vincere abbastanza facilmente le prime due gare. Arrivando a più di 500 HP potete farcela anche nella **Red Rock**, ma a quella potenza la Clio diventa veramente tosta da tenere in pista. Se proprio non riuscite a controllarla, investite in una **NSX** o **Esprit**, più costose, ma più semplici da guidare.



SUNDAY CUP ENTRY

Tahiti Road
High Speed Ring
Red Rock Valley

Cosa dovrete affrontare:

Auto con buone prestazioni, come l'**Audi TT**, **S2000 Mustang GT** senza alcuna modifica.

Consigli:

La formula magica è: meno di 2500 libbre di peso e più di 250 HP di potenza. Queste gare servono solo a rompere il ghiaccio, i veri problemi devono ancora arrivare.

Auto premio:

Nessuna auto premio.



CLUBMAN CUP

Rome Short
Grindelwald
Rome Circuit

Cosa dovrete affrontare:

Come prima: macchine discrete, ma di serie e senza interventi.

Consigli:

Vedi sopra, un'auto con un rapporto peso/potenza simile a quello visto per le gare precedenti è quello che fa per voi.

Auto premio:

Nessuna auto premio.

Cosa dovrete affrontare:

Alzi la mano chi ha mai non dico visto, ma solo sentito parlare di auto come le **Dangan**, **Life** e **Alto Works**. Non vi fate ingannare dalle basse velocità a cui viaggiate, queste gare sono una sfida durissima.

Consigli:

Se avete il palato fine, vi renderete conto che questa serie di gare è una delle più divertenti e appassionanti del gioco, dato che tutte le auto hanno prestazioni e caratteristiche molto simili. Come in poche altre gare, arrivare primi qui è tutta questione di bravura. Forse la **M13** di Tommy Kaira ha un leggerissimo vantaggio nelle gare da 98 HP, grazie al suo peso e al fatto che potete portarla a esattamente 98 HP di potenza. Se volete veramente divertirvi saltate a bordo di una **Mini** nella prima gara. Non avete idea della quantità di tuning che potete adoperare su questo gioiellino. Le possibilità non si fermano qui, comunque. Se volete un consiglio, salvate il gioco, comprate un carico di "K" e provatele tutte finché non trovate quella dei vostri sogni; dopodiché, caricate il gioco e mettetevi a correre.

Auto premio:

Gara 1: **Mugen Beat**
Gara 2: **Demio A-Spec**
Gara 3: **Mugen CRX Pro 2**



LUXURY SEDAN CUP ENTRY

Rome Circuit 394
Special Stage R5 493
High Speed Ring 591

Cosa dovrete affrontare:

Ah... Belle auto potenti, e pure modificate. **Jaguar**, **Bimmer**, **Audi** e **Mercedes**. Qui le velocità si fanno serie.

Consigli:

Prima di tutto, se non ha quattro porte e un motore potente, non la degnate neanche di uno sguardo. Se volete combattere il fuoco con il fuoco, la scelta è facile. **Mercedes** o **BMW** alte di gamma e ben configurate. Se volete provare qualcosa di più impegnativo, invece, vedete come ve la cavate con una **Lexus**, **Altezza** o una **Galant VR-4**.

Auto premio:

Gara 1: **Accord Type-R**
Gara 2: **Chaser TRD Sports X30**
Gara 3: **GT-R 4 Door Nismo**



CONVERTIBLE CAR WORLD CUP ENTRY

Tahiti Road 246
Grindelwald 345
Trial Mountain 591

Cosa dovrete affrontare:

Altra gara divertente. Vi troverete davanti (o dietro, se non vi impegnate) ad auto tipo la **MX-5**, **S2000** e **Elan** nelle prime gare, mentre nell'ultima faranno la loro comparsa le **Shelby Series 1**, **DB7** e **TVR** in quantità industriale.

Consigli:

Per le prime gare la **Spoon S2000** è una garanzia, ma per l'ultima vi servirà qualcosa di ancora più potente. Provate una **Viper RT/10** o una **TVR** convertibile.

Auto premio:

Gara 1: **MX-5 Miata A-Spec**
Gara 2: **Toyota MR-S Show Car**
Gara 3: **[R] Concept Car LM Edition**



COMPACT CAR WORLD CUP ENTRY

Rome Short 246
Seattle Short 246
Autumn Ring 295

Cosa dovrete affrontare:

Piccole city giapponesi ed europee tipo **Golf**, **Clio**, **106**, **March**, **Vitz** e **Lancia**, tutte molto simili in termini di peso/potenza.

Consigli:

Come per le gare della "K" Cup Race, queste prove sono dannatamente divertenti. La scelta di auto è vastissima e non c'è una vera regina della categoria. Salvate il gioco, comprate e provate tutte le auto che volete, e quando avete trovato quella che fa per voi dimostrate che il mezzo non è nulla: quello che conta è il pilota! (ovviamente la **Mc Laren** - **Mercedes** di **Hakkinen** fa eccezione, ma quello è un altro gioco).

Auto premio:

Gara 1: **Toyota Vitz F**
Gara 2: **Renault Clio 16v**
Gara 3: **VW Lupo 1.4**



MUSCLE CAR CUP ENTRY

Seattle Short
Seattle Circuit
Laguna Seca

Cosa dovrete affrontare:

Che domande, si parla di muscoli, no? Un parco auto tutto statunitense, con **GTO**, **Camaro** e altri bisonti. Sono parecchio veloci sui rettilinei, ma dovrete rallentare decisamente in curva.

Consigli:

Una **Viper**. È bella potente, ma supera la concorrenza sia per manovrabilità che per ripresa. Se volete una vera sfida, prendete la vostra 'muscle car' preferita, settatela al massimo e provate a vincere una gara condita da ruote stridenti, controsterzi al limite, rombi di motori e pistoni fumanti. Una muscle race, insomma.

Auto premio:

Gara 1: **Plymouth PT Spyder**
Gara 2: **'67 Cobra 427**
Gara 3: **Chrysler Phaeton**



HISTORIC CAR TROPHY ENTRY

Tahiti Road 246
Rome Circuit 295
Grindelwald 394

Cosa dovrete affrontare:

Ah... che nostalgia. Vecchie glorie come le **Elan**, la

240Z del '71 e la **2000GT** del '68. Non sottovalutate le **Shelby Cobra Coupe**, **GT40**, **DB6** e **Stratos**.

Consigli:

Dipende da cosa intendete per storico. Penso che si possano tranquillamente scegliere auto del periodo '60-'70. Utilizzando questo criterio, la scelta cade su 'muscle car' per l'ultima gara (la maggior parte sono troppo potenti per le prime due) o su qualcosa di completamente diverso, come la **Elan** o la **Datsun 240Z**. Una scelta del genere rappresenta una vera sfida, le auto di questa generazione hanno dato l'anima a telefilm come **Starsky e Hutch**, non so se ricordate gli inseguimenti... Barare utilizzando un'auto moderna è sin troppo facile, fate vedere realmente quanto valetti, giocate a Gran Turismo da profeti, non da saprofiti!

Auto premio:

Gara 1: **Mugen CRX Pro 3**
Gara 2: **Lotus Europa**
Gara 3: **XYR Celica Concept Car**



STATION WAGON CUP ENTRY

Rome Short 394
Super Speedway 394
Special Stage R5 394

Cosa dovrete affrontare:

Station wagon, eh? Le stiamo veramente vedendo tutte. Non cadete nell'errore di considerare queste auto come delle tranquille vetture familiari. Le varie **Impreza Wagon**, **Stage A**, **Legacy GT-B** e simili sono veramente divertenti da portare, anche se sono taaaataaanto pesanti.

Consigli:

Dalle mie parti, l'**Impreza Wagon WRX STi** vince a mani basse, grazie al peso relativamente contenuto e alle grandi potenzialità in sede di tuning. L'unico problema è che ai comandi di questa bestiola correrete il rischio di sentirvi soli, mentre gli avversari spariscono nel vostro specchietto retrovisore. O davanti a voi, se le vostre abilità non sono più che perfette. Occhio agli ingressi in curva. Dopo un paio di giri con lei desidererete una station wagon con tutte le vostre forze.

Auto premio:

Gara 1: **Impreza Wagon WRX STi Ver V**
Gara 2: **Mugen Accord Wagon**
Gara 3: **Stagea 260 RS Nismo**



PURE SPORTS CAR CUP

Laguna Seca 394
Deep Forest 443
Trial Mountain R5 591

Cosa dovrete affrontare:

Auto d'assalto del calibro di **Stratos**, **ZZ-S Coupé**, **NSX**, **RX-7** e **Elan**.

Consigli:

Fategli assaggiare la loro stessa medicina! **TVR** o **RUF**.

Auto premio:

Gara 1: **Tom's Angel TO1**
Gara 2: **ZZ III**
Gara 3: **Tuscan Speed Six**

Trofeo Vetture Grand Touring

GRAND TOURING CAR TROPHY ENTRY

Red Rock Valley 394
Grand Valley 493
Midfield Raceway 591

Cosa dovrete affrontare:

Il meglio del meglio dell'ancora meglio. Scendono in pista le leggende: **Supra**, **Mustang**, **Camaro**, **XKR** e **RUF**.

Consigli:

La **Skyline** è la scelta migliore per le prestazioni, ma non è un'auto che si lascia portare facilmente. Sarà la vostra migliore alleata e diretta avversaria, ma se saprete domarla saprà ricompensarvi. Fatevi parecchi giri di prova. In alternativa **Supra** o **RX-7**.

Auto premio:

Gara 1: [R] **Daisan Silvia GT**
Gara 2: [R] **Mugen NSX-GT**
Gara 3: [R] **Unisia GT-R GT**

Coppa Vetture Sportive anni '80

'80S SPORTS CAR CUP

Trial Mountain 197
Special Stage R5 345
Deep Forest 345
Seattle Circuit 394
Tahiti Road 394

Cosa dovrete affrontare:

Auto progettate nei ruggenti eighties, come la **RX-7 Turbo** dell'83, **Celica GT-Four**, **March Turbo** e **Supra '91**.

Consigli:

Altra gara emozionante. Se volete distruggere la concorrenza, il mezzo per voi non può che essere la **Skyline** dell'89, ma se invece volete giocare pulito, prendete un'autentica macchina degli anni '80, simile a quelle che dovrete affrontare. La scelta è ampia e sicuramente troverete quella che fa per voi.

Auto premio:

Gara 1: **Mugen Civic Ferio**
Gara 2: **Mugen CRX Pro 3**
Gara 3: **Mugen Civic Type-R**
Gara 4: **Mugen Integra Type-R**
Gara 5: [R] **R30 Skyline Silhouette Formula**

Coppa N. 1 dei Motori Aspirati

TUNED NA NO. 1 CUP ENTRY

Autumn Ring
Grindelwald
Laguna Seca

Cosa dovrete affrontare:

Auto aspirate (NA), settate all'inverosimile. Tra le altre spiccano la **Mugen Prelude**, **Civic Type R** e una **Peugeot 306** da non sottovalutare.

Consigli:

Dipende da come vi sentite. Avete avuto una brutta

giornata? Odiare il mondo? Allora vendicatevi sui vostri avversari con una **Viper** oppure una **TVR**, le altre auto sembreranno ferme. Se invece avete un cuore d'oro e volete dare una chance agli altri concorrenti, provate a usare una **Civic Type R** o una **FTO**.

Auto premio:

A caso:
Miata C-spec
Miata B-spec
Spoon Civic Type-R
Spoon Integra Type-R

Coppa N. 1 dei Motori Turbo

TUNED TURBO CAR NO. 1 CUP

Special Stage R5
Test Course
Deep Forest

Cosa dovrete affrontare:

Questa volta scendono in pista bolidi turbo di tutto rispetto, settati al limite. **Tommy Kaira R**, **Mines Lancer Evo V**, **RX-7** e **Tom's Supra**, tutte veloci e in grado di curvare ad alta velocità.

Consigli:

Un minuto di commosso raccoglimento saluta l'ingresso in pista della **Skyline R34** e la fine delle speranze degli avversari. Settatela a dovere e mangiatevi gli altri concorrenti per colazione. Se invece della facile vittoria volete la sfida (da veri giocatori di GT2!), usate una delle prize car accumulate fino a questo momento, come la **Mines Skyline R32** o **32.5** oppure la **RX-7 GT-C**. Provatele per vedere con quale vi trovate meglio.

Auto premio:

A caso:
Mines R33 Skyline GT-R
Nismo 400R
[R] **HKS Drag Skyline**

Tutte le Stelle Gran Turismo

GRAN TURISMO ALL STARS

Super Speedway
Special Stage R5
Red Rock Valley
Rome Circuit
Laguna Seca

Cosa dovrete affrontare:

Questa è molto dura. Stavolta in pista ci sono vere auto da corsa, nate per mangiare asfalto. La **Calibra Touring Car**, **Elise GT1** e **GT40 Gara Car** vi daranno filo da torcere; dovete essere veramente bravi per vincere questo round al primo tentativo.

Consigli:

Utilizzate una delle auto da corsa vinte finora. Particolarmente indicate per il compito sono la **Unisa GT-R**, **GT40 Gara Car** o la **ZZII** da corsa. Se questo non basta, una **Skyline** con assetto da corsa settata al limite dovrebbe risolvere la questione.

Auto premio:

Gara 1: **Mines Lancer Evo V**
Gara 2: **Mines R34 Skyline GT-R**
Gara 3: **TVR Speed 12**
Gara 4: [R] **ZZ II**
Gara 5: **R390 GT1 Road Car**

Trofeo Super Touring

SUPER TOURING CAR TROPHY

Apricot Hill 493
Trial Mountain 493
Laguna Seca 493
Deep Forest 493
Rome Circuit 493

Cosa dovrete affrontare:

Auto modificate per le gare, come la **Chaser Tourer**, **Civic Si** e **Accord SiR-T**.

Consigli:

Sembra facile, ma date un'occhiata ai limiti di HP: restringono parecchio le vostre possibilità di scelta. La decisione più semplice è optare per una **Lancer Evo VI**, ma ancor meglio è la **Impreza StI**, ma dovrete lavorarci parecchio. Oltre ai vari settaggi da gara, non dimenticate l'assetto da corsa: dovrete arrivare giusto sotto il limite di HP consentiti. Importantissimo è allungare le marce, altrimenti il tachimetro non supererà le 120 miglia all'ora.

Auto premio:

A caso:
TRD 3000GT
Camaro 30th Anniversary
Tom's Supra

Campionato Vetture GT 300

GT 300 CHAMPIONSHIP

Grand Valley East 591
Laguna Seca
Deep Forest
Midfield
Apricot Hill

Cosa dovrete affrontare:

Il massimo in termini di prestazioni della categoria GT. Particolarmente impressionanti sono la **Silvia GT**, **Impreza GT**, **Sport Celica GT** e **RE RX-7**. Dovrete guardarvi anche dalla **Cusco Subaru** e dalla **RX-7**, entrambe molto veloci e pronte a superarvi al vostro primo errore.

Consigli:

La vera sfida è nel vincere utilizzando una delle auto GT vinte finora. Se proprio non ci riuscite, la fidata **Evo VI** con assetto da gara risolverà i vostri problemi.

Auto premio:

A caso:
[R] **Momo MR-2 GT**
[R] **BP APEX Craft Trueno**
[R] **Weds Sport Celica**
[R] **Xanavi Silvia**

Campionato Vetture GT 500

GT 500 CHAMPIONSHIP ENTRY

Laguna Seca
Super Speedway
Rome Circuit
Trial Mountain
Apricot Hill

Cosa dovrete affrontare:

Il meglio, il massimo, il top, le ultra-turbo super super smash. Insomma, le migliori auto del gioco sono qui pronte a darvi filo da torcere e polvere da mangiare. **Takata NSX**, **Tom's Supra** e **STP Viper**, tanto per farvi un'idea.

Consigli:

Una **R34 Skyline** con assetto da gara e settata al

massimo vi permetterà di combattere ad armi pari, ma non vi basterà. In questa gara dovrete tirare fuori tutte le vostre abilità, altrimenti le porte della leggenda rimarranno inesorabilmente chiuse. Se volete veramente compiere un'impresa di cui potersi vantare con gli amici, provate a correre con un mezzo di potenza simile a quelli degli avversari. Se invece non riuscite proprio ad andare da nessuna parte, salvate il gioco e tornate qui quando

potrete sfoderare la **Escudo Pike's Peak**: garantito al limone che con questa vincerete!

Auto premio:

A caso:

[R] **STP Taisan Viper**

[R] **Zexel Skyline**

[R] **Takata Dome NSX**

[R] **Serumo Supra**

PROVE DI RESISTENZA

Le gare di resistenza sono le più toste di **GT2**, non tanto per la loro reale difficoltà, quanto per la lunghezza, con alcune piste che richiedono due ore di guida continua prima di vedere la bandiera a scacchi. Vi servirà un autotreno di concentrazione, ma se scegliete l'auto giusta il vostro unico problema sarà quello di rimanere svegli abbastanza per completare la gara.



GRAND VALLEY 300 KM ENDURANCE

Grand Valley Speedway 690

Cosa dovrete affrontare:

Ottimo auto GT. Tipo la **Shelby GT500**, **XJR**, **TVR Cerbera** e la **Esprit**.

Consigli:

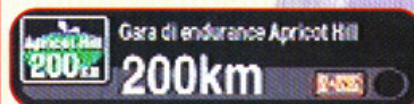
Gara lunga e stancante. Una supersportiva come la **Viper**, **RX-7**, **NSX**, **Supra** o **Skyline** dovrebbero fare al caso vostro. Pensate però anche alla strategia, dato che un'auto a trazione posteriore richiede più soste ai box di una 4WD.

Auto premio:

A caso:

[R] **Impreza Rally Car**

[R] **R390 GT-1 Racer '97**



APRICOT HILL 200 KM ENDURANCE

Apricot Hill 591

Cosa dovrete affrontare:

Parecchie sportive dalle buone prestazioni, tra cui **GT40**, **Corvette Grand Sport** e **RX-7 Type RS**.

Consigli:

Gara lunga ma divertente, dato che il circuito è veloce e ha curve rapide e impegnative. Schierate anche voi una sportiva aggiustata fino al limite di HP, oppure utilizzate la **Evo VI** per vedere scomparire dietro di voi anche gli avversari più veloci.

Auto premio:

A caso:

[R] **Viper GTS-R**

[R] **Lancia Stratos**



SEATTLE 100 MILE ENDURANCE

Seattle Circuit 591

Cosa dovrete affrontare:

Le americane migliori, tra cui **Shelby Series 1**, **Plymouth Cuda**, **SVT Cobra** e **GT350**.

Consigli:

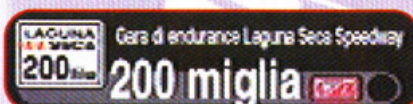
Evo VI. Non solo vincerete senza problemi, ma umilierete gli avversari con ripetuti doppiaggi. Altrimenti, se volete una sfida più impegnativa, la **Viper**.

Auto premio:

A caso:

[R] **Escort Rally Car**

[R] **Ford GT-90**



LAGUNA SECA 200 MILE ENDURANCE

Laguna Seca

Cosa dovrete affrontare:

Buone auto da corsa: **Zexel Skyline**, **Denso Sard Supra** e **Mobil 1 NSX GT**.

Consigli:

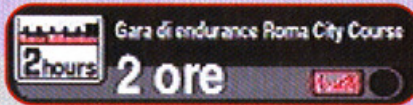
Gara lunga e dura. Perdere il controllo in curva qui è sin troppo facile, per cui, per essere sicuri di non commettere errori quando la fatica si farà sentire, orientatevi su una 4WD. Una **Skyline R34** in assetto da gara o una **3000GT** vi renderanno un buon servizio. Meno elegante in termini di sportività ma sicuramente più efficace, la **Escudo Pike's Peak**.

Auto premio:

A caso:

[R] **Mitsubishi 3000GT LM Edition**

[R] **Toyota Celica Rally Car**



"MILLENNIUM IN ROME" 2HR ENDURANCE

Rome Circuit

Cosa dovrete affrontare:

Avversari superbi tra cui emergono **Toyota GT-One**, **R390 GT1** e **STP Viper**.

Consigli:

Altra maratona, ma se siete buoni guidatori e scegliete l'auto giusta ve la dovrete cavare in meno di due ore. Una **R34 Skyline** con modifiche da gara o, al limite, qualsiasi altra auto nel range dei 700 HP che avete vinto dovrebbero fare al caso vostro. Come al solito, per i meno dotati c'è la facile alternativa della **Pike's Peak**: solo, abbiate il buon gusto di non vanarvi con gli amici, se vincete usando quella.



Auto premio:

A caso:

[R] **Altezza LM Edition**

[R] **Corolla Rally Car**



TRIAL MOUNTAIN 30 LAP ENDURANCE

Trial Mountain 295

Cosa dovrete affrontare:

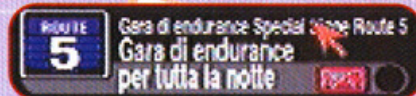
Un mix interessante di auto di fascia media, come la **BMW 328Ci**, la **Focus** e la **Lotus Elise**.

Consigli:

A vostra scelta, ormai dovrete avere un garage di tutto rispetto di auto leggere, con tutte quelle che avete vinto fino a questo momento. Scegliete quella che preferite e portatela al limite di 295 HP. Il percorso è bello e la gara è la più breve tra le quelle di resistenza, per cui divertitevi.

Auto premio:

[R] **Denso Supra GT**



SS ROUTES ALL-NIGHT-50 LAPS

Special Stage R5

Cosa dovrete affrontare:

Uno strano misto di auto dalle grandi prestazioni come la **R390**, **GT-One** e **GT40 Racer**. E, a volte, dei veri cessi su gomma tipo la **Citroen Xantia**, che doppiereate almeno una decina di volte (come dite? Vostro padre ha una Xantia... Beh, nessuno è perfetto).

Consigli:

La solita **R34 Skyline** con modifiche da gara o qualche altra vera auto da corsa super potenziata sono più che in grado di portarvi alla vittoria. Altrimenti, se siete capitati qui per sbaglio tra una partita di dama e l'altra, c'è sempre il rifugio degli inetti, la **Escudo Pike's Peak**.

Auto premio:

A caso:

[R] **Cerbera LM Edition**

[R] **Lancer Evo VI Rally Car**

RALLY RACES

Le gare di rally sono senza dubbio divertenti. Richiedono un approccio completamente diverso rispetto alle corse su pista: le condizioni del terreno variano molto, si scivola di più, le strade sono più strette e tortuose.

padroneggiare questa tecnica significa poter affrontare le curve a velocità molto più alte. Il livello di difficoltà degli avversari dipende da voi. Per una facile vittoria, guardate le auto che vi trovate contro e prendetene una più leggera e più potente. Se invece cercate la sfida, sceglietene una con delle caratteristiche simili. E prima che me lo chiediate, no, non ci sono auto premio in queste gare. No, neppure se vincete tutte le corse!



un'ottima avversaria. Scegliete un'auto che possa competere contro di lei.



L'IMPORTANZA DI CHIAMARSI FRENO A MANO

In generale, ricordatevi di frenare molto prima di quanto non fareste su pista, prima di entrare in curva. Cercate di non sbattere troppo la macchina finché non avrete capito come si bilancia e come affrontare le curve con derapate aggressive. Una cosa che dovete assolutamente imparare è l'uso del **freno a mano** in curva. Nel momento in cui iniziate a girare le ruote, proprio quando avete finito di frenare e rilasciate il pulsante, toccate il pulsante del freno a mano per far sbandare il posteriore dell'auto e farla slittare. Poi, date gas per



SMOKEY MOUNTAIN SOUTH

Storia
Delta Integrale
Delta

Più che una gara, una sessione di prove. Approfittate di questa pista per assimilare le nozioni fondamentali della guida da rally.



SMOKEY MOUNTAIN NORTH

Saxo
Megane Coupé
Impreza Rally Car

Anche questo tracciato è facile, ma cunette e dossi aggiungono una difficoltà in più. Occhio alla **Impreza Rally**.



GREEN FOREST ROADWAY

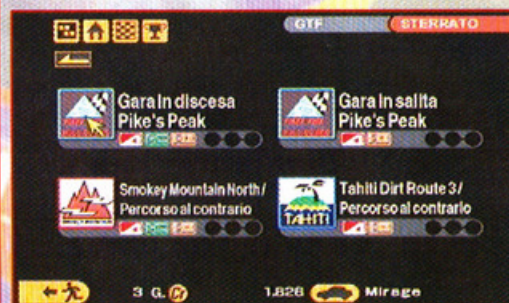
Astra SRi 2.0i 16V
Escort Rally Car
Focus Rally Car

Le gare si fanno progressivamente più complesse. Il tracciato è meno largo e le curve si fanno più impegnative. Se però avete una buona tecnica, né la pista né gli avversari vi daranno problemi particolari.



TAHITI MAZE

Celica
Rally Car
Lancer Rally Car



compensare e scivolate lungo la curva. Detto così sembra facile. Non lo è. Fate pratica, altrimenti rinunciate a ogni speranza di essere competitivi. Vedrete che tutto il tempo che passerete a fare esercizio darà i suoi frutti:





Su questa pista perderete del tempo. La strada è stretta e le curve sono dure. Come se non bastasse, c'è quella **Lancer** che vi darà veramente del filo da torcere. Scegliete un'auto che possa raccogliere la sua sfida.



TAHITI DIRT RS

Pulsar
Stratos
Corolla Rally Car

Una bella pista con un sacco di spazio per manovrare: potrete anche permettervi il lusso di fare qualche errore senza troppa paura di compromettere la gara. La **Corolla Rally** è veramente una brutta bestia, affrontatela con un mezzo più potente.



PIKE'S PEAK DOWNHILL

306 S16
Stratos
Lancer EVO VI GSR

Forse la gara più dura di questa categoria, con curve che

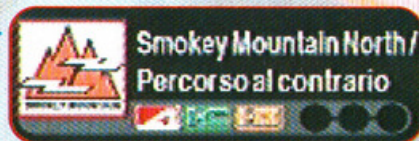
non perdonano e un avversario su tutti, la **Evo**, decisamente superiore a quanto visto

finora. Vincere questa gara barando è facile, basta usare le pareti per rimbalzare e tenersi in pista, ma il profeta di GT2 non ricorre a questi mezzucci.



PIKE'S PEAK HILL CLIMB

RS2000 Rally Car
Cultus Pike's Peak
Escudo Pike's Peak



SMOKEY MOUNTAIN NORTH REVERSE

Pulsar
Celica
Lancer Rally Car

Se avete vinto su questa pista girando nell'altro verso, non dovrete avere problemi neppure stavolta. Non fatevi impaurire dagli avversari.



TAHITI DIRT ROUTE 3 REVERSE

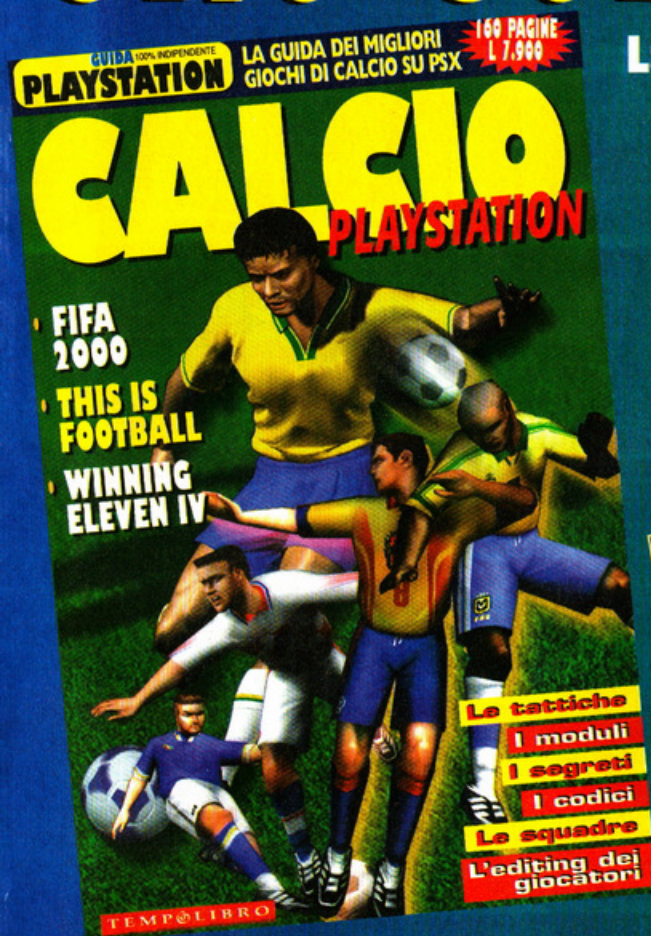
Família
Impreza Rally Car
Tigra Ice Gara Car

La **Tigra** è un osso duro, grazie al suo eccellente rapporto peso/potenza: per batterla vi servirà un'auto di prestazioni equivalenti, se non maggiori. Un buon partito è la **Evo VI RS** con ruote 'da sporco'.

Questo è quanto. Non mi rimane altro da dirvi se non di spremere il gioco fino all'ultimo, questo è sicuramente un killer game e vale la pena perderci tempo, studiarlo fino in fondo, goderlo appieno e giocarlo fino alla nausea (davvero vi viene la nausea a giocare con questo capolavoro?). E ricordate, potete sempre salvare i replay migliori e far roscicare i vostri amici! Che altro chiedere a un gioco? Buon viaggio sulle piste di **GT2**!

UNO CONTRO TUTTI!

La guida ai migliori giochi di calcio su PSX



FIFA 2000



THIS IS FOOTBALL



WINNING ELEVEN IV

- I MODULI
- I SEGRETI
- I CODICI
- LE TATTICHE VINCENTI
- LE FORMAZIONI
- L'EDITING DEI GIOCATORI

**160 PAGINE
L. 7.900**

IN EDICOLA E LIBRERIA

Ronin Blade

DI **CHRISTIAN PETTINI**

A favore

- Mosse da samurai reali e bellissime
- Trama e ambientazione interessanti
- Grande cura di tutti gli aspetti

Contro

- Impostazione dei comandi perfettibile
- Il sistema di inquadrature è inadatto a questo tipo di gameplay

Il simulatore di Ronin è arrivato pure in occidente, con il suo carico di fascino e di mistero. Siete pronti a vestire i panni di un maestro di spada senza padrone, intento a far luce su misteriose sparizioni?



Nel **1781**, un'epoca infausta per il Giappone (in cui forti sono i contrasti tra il popolo affamato e i politici che, corrotti, si dedicano a raggiri e corruzioni), al largo di **Matsuna** scompare una nave carica di lingotti d'oro del **clan dei Bakufu**. Il clan decide così di mandare **Shinjiro** (la loro migliore spia) a indagare. Shinjiro e sua sorella **Rin**, orfani, vivevano a **Edo**; un giorno il capo delle spie del clan dei Bakufu li trovò, e decise di allenarli per far di loro delle spie. Dopo aver perso ogni contatto con Shinjiro, vengono inviati altri tre uomini. Viene inoltre ordinato a Rin di non allontanarsi da Edo ma lei, preoccupata per la sorte del fratello, si reca ugualmente a Matsuna. Nell'introduzione viene mostrato l'incontro tra **Rin** e **Hiba Kotaro**, un misterioso ronin molto abile che non sa del futuro coinvolgimento in questa oscura vicenda.



MORIHEI UESHIBA, CHI ERA COSTUI?

Le tecniche effettuabili dipendono da due fattori: il livello di esperienza e la 'forza mentale'. Il primo valore cresce con i combattimenti e, al raggiungimento di determinati livelli, determina l'acquisizione di una nuova mossa. La forza mentale, invece, è un valore grazie al quale sarà possibile performare tecniche particolari; questa forza aumenta con il procedere del gioco e diminuisce ogniqualvolta il nostro personaggio effettuerà un'azione 'negativa' (attaccare un innocente, per esempio).



▲ Le barre in alto a destra indicano la forza vitale, il livello di esperienza e l'indicatore mentale. Teneteli sempre d'occhio per monitorare i vostri progressi e le vostre capacità.



▲ La ricchezza degli ambienti di gioco è davvero notevolissima, tutte le aree sono dettagliate e soprattutto hanno un deciso sapore di medioevo giapponese.

NON C'È VERSUS

Il gioco è per un solo utente, sebbene venga data la possibilità di interpretare, a scelta, **Hiba** oppure **Rin**. La dinamica è quella, classica, di un arcade adventure in perfetto stile **Resident Evil**. Il **gameplay** è quindi basato sul controllo diretto del personaggio che interagisce in vari modi: parlando (per superare le fasi di indagine), combattendo, raccogliendo o utilizzando oggetti. Come nel recente **Nemesis** (il terzo capitolo della serie **Capcom** di **Resident Evil**) la fase prettamente arcade di combattimento prende il sopravvento sulle altre.

UN PAD DA TENERE SOTTO CONTROLLO

Il sistema di controllo non è particolarmente funzionale, e dovrete perdere un po' di

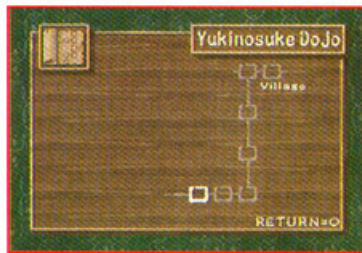


▲ L'approccio con Rin è, inizialmente, meno aggressivo: dovrete muovervi a Matsuna alla ricerca di vostro fratello. Non avete idea dei guai che vi aspettano...

Planet Voto

87

tempo a masterizzare i tasti e le relative, insolite azioni che essi comandano. La risposta è generalmente buona ma, come per **Bushido Blade** (di cui si parla in un box), il tempismo nella pressione dei pulsanti è più



▲ La mappa è chiara, tuttavia si può ingenerare un po' di confusione per via del fatto che le schermate fisse non hanno sempre un orientamento ben definito.

IO SAMURAI, TU SAMURASTI,

Ronin Blade è sicuramente il gioco in cui più si respira aria di medioevo giapponese. Tuttavia, molti giochi offrono una coinvolgente esperienza basata su samurai, onore, medioevo giapponese e combattimenti armati. Talvolta il feeling del budo passa attraverso l'ambientazione, talaltra invece si esprime grazie alla possibilità di controllare un samurai. Ecco i migliori:

BUSHIDO BLADE. Più che un picchiaduro, questo è assolutamente un simulatore di samurai.

Tutti i personaggi sono dotati di armi da taglio, ma il bello è che, sebbene la struttura ci assomigli, non si tratta di un picchiaduro. Infatti non c'è una barra di energia e gli incontri sono improntati al massimo del **realismo**.





▲ **Hiba Kotaro è un grande: un ronin che esegue mosse davvero eccezionali e bellissime da vedere. Il gioco dovrebbe essere preso anche solo per vedere quanto sono belle le tecniche performate.**

che fondamentale: avendo a che fare con un samurai, puntellare i tasti come si trattasse di un picchiaduro sarebbe non solo poco soddisfacente, ma persino deleterio. È ben più saggio e performante, invece, dettare i singoli colpi con il giusto timing.

RESIDENT RONIN?

L'impianto grafico adottato è il medesimo di **Resident Evil**: il personaggio si muove in uno scenario rappresentato tramite **schermate fisse**. Questo approccio conferisce una notevole qualità estetica, ma è un po' scomodo nei non pochi frangenti nei quali è necessario sguainare la lama. Fortunatamente non si verificano molti cambi di inquadratura durante gli scontri, e quindi i combattimenti rimangono sempre al centro dello schermo.

FINALMENTE LA NOSTRA BRAVA VERSIONCINA...

Il gioco ha un passato denso: è uscito in Giappone (recensito



da me medesimo in persona) con il nome di **Shogun Assassin**; in quella circostanza non fu possibile valutare lo spessore della storia ma solo il gameplay, per colpa della ricchezza del testo in giapponese stretto (pure che era largo, comunque, non avrei capito ugualmente...). Alla versione japu fece seguito l'americanissimo **Soul of the Samurai**, mentre solo in questo periodo è uscita la release PAL nomata appunto **Ronin Blade**. Le differenze riguardano solamente la comprensibilità: gli aspetti tecnici rimangono invariati.

L'ACQUISTO? SI PUÒ FARE...

In finale, possiamo dire di trovarci davanti a un prodotto molto curato che ha il suo punto di forza nella precisione della ricostruzione di un luogo e di un'epoca storica precisi. Superate le difficoltà di un'interfaccia leggermente insolita e un approccio grafico non adeguatissimo, si riuscirà a godere di un prodotto di sicuro fascino, che consiglio senza riserve a tutti i giocatori che hanno il cuore rivolto all'oriente e al fascino dei suoi valori.



▲ **Non manca un pur rudimentale inventario. Scegliete un oggetto e usatelo poi durante l'azione vera e propria. Ricorda molto da vicino la gestione degli altri arcade adventure, ma alla Konami hanno optato per una serie di semplicità decisamente insolite.**

EGLI SAMURÒ

Pertanto, gli incontri possono finire anche dopo pochi secondi per via di un unico fendente; ma soprattutto, il realismo comporta che un samurai possa rimanere ferito e menomato, eppur proseguire nel combattimento. Bellissimo! Peccato che le differenze tra la release originale giapponese e la conversione PAL siano molte, e tutte a sfavore di quella per noi stupidi europei. **SOUL BLADE**. Nel picchiaduro con le armi (che però si allontana decisamente dalle piacevoli intrinsechezze di Bushido Blade) della Namco non mancano



lottatori tratti dal mondo del medioevo giapponese. Oltre a **Taki** e **Li Long** (orientali nel look e nello stile) c'è **Mitsurugi**, che è un vero samurai. **TENCHU**. Questo è davvero un gioco interessante! Si tratta della



prima 'stealth adventure' per PlayStation. Tale natura passa attraverso il controllo di un ninja che, spia silenziosa se ce n'è una, si muove nell'ombra. Un gameplay decisamente raffinato sfrutta il sistema di inquadrature di Tomb Raider per calare l'utente nell'affascinante medioevo

giapponese, replicandone le ambientazioni, i riti, le atmosfere. Non siete un samurai, ma cacciate se questo gioco merita l'attenzione di tutti gli appassionati del Giappone! **DYNASTY WARRIORS**. Questo picchiaduro è basato sull'uso delle armi, ed è assolutamente ispirato alle atmosfere del medioevo giapponese. Si tratta di un prodotto onesto, ma la cura realizzativa non riesce nello scopo di immergere l'utente nell'aria orientale. Peralto, grafica e giocabilità risentono del peso degli anni.



AMONG FLOWERS, THE CHERRY BLOSSOM; AMONG MEN, SAMURAI

Nel Giappone feudale i samurai erano i soldati speciali dei feudatari (detti "daimio"). A essi erano legati da un rapporto basato sull'onore e la devozione, che era tanto forte da superare qualsiasi altro legame, compresi quelli familiari. In caso di morte del daimio, i samurai perdevano tutto e vagavano, quasi come mercenari ma senza scopo, attraverso il Giappone. Diventando ronin (l'accento va sulla "r", mi raccomando). Celebre è la storia dei 47 ronin, tuttora rappresentata nei kabuki, teatri in cui si rappresentano storie basate su musica, danza e recitazione. Nel 1701 Lord Kira insultò un altro daimio, Asano, che cercò di ucciderlo senza riuscirci. Asano, per l'insuccesso, fece seppuku (accento sull'ultima "u") ovvero si tolse la vita con un rito che prevede una profonda incisione dell'addome. I suoi 47 samurai divennero ronin e



decisero di vendicare il loro daimio. Dopo due anni, in una notte nebulosa, penetrarono nel palazzo di Kira, lo decapitarono e deposero la sua testa sulla tomba di Asano. In seguito, data la crudeltà della loro azione, chiesero allo shogun di potersi sottoporre al seppuku (insomma, per ammazzarti devi chiedere: "posso?"). Oggi il valore della loro fedeltà è ancora vivo e ai 47 ronin è dedicato il tempio Sengakuji. Le tombe sono venerate e appaiono annerite dal nero dell'incenso che, costante, brucia su di esse. Dentro il tempio e intorno a esso regnano l'ordine, la pulizia e la bellezza. Among women, Silvia... Nel tempio crescono circa 5000 ciliegi, che in primavera fioriscono: vengono a vedere questo spettacolo della natura da tutte le parti dell'arcipelago.



International Track'n'Field 2

DI ALFREDO DELMONACO

- A favore**
- Divertentissimo soprattutto se giocato in tanti
 - Buona la realizzazione tecnica
 - Molte le prove disponibili
 - Possibilità di cambio records.
- Contro**
- Da soli non è proprio il massimo,
 - 'Impegnativo' fisicamente
 - Chi non ama il sistema di controllo lo scarterà a priori.



Planet Voto

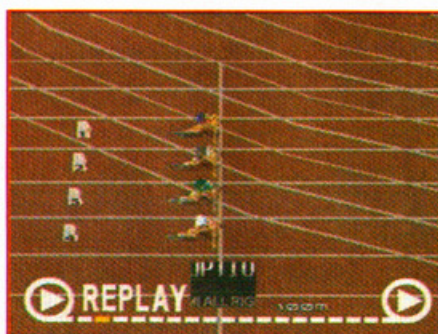
85

PROVA PLANET



Sono passati solo un paio d'anni da quando il primo episodio di **International Track'n'Field** ha fatto la sua comparsa sulla console grigia. Il gioco, che era una versione riveduta e aggiornata dei due vecchi (e popolarissimi) arcade, è stato uno dei titoli più interessanti e divertenti della PlayStation; affermazione confermata anche dal fatto di un inserimento veloce del titolo nella lista dei titoli Platinum. Inevitabile (e a dire la verità atteso), quindi, un secondo episodio che puntualmente andiamo a presentare.

Uno dei giochi più massacranti è di nuovo tra noi. Oliate per benino le vostre dita e radunate i vostri vecchi amici. Ah, a proposito... comprate anche un nuovo joypad!



▲ Le sezioni dedicate ai replay sfruttano tutte le inquadrature della TV possibili, dando l'impressione di una ripresa televisiva a tutti gli effetti.

RESTYLING E NOVITÀ

Una volta partiti, uno degli aspetti che più saltano all'occhio è l'aggiornamento grafico, che dona al tutto un aspetto sicuramente più gradevole della vecchia versione, un po' squadrata e generalmente poco definita. Ora sia i contendenti che le **arene** sono realizzate ottimamente, confermando il fatto che la **Konami** sia riuscita a ottimizzare i codici di programmazione della Play in maniera perfetta.

Degna di nota è sicuramente la realizzazione della **piscina olimpionica**, in cui il riflesso dell'acqua è realizzato benissimo. Anche le animazioni sono ben fatte, ricordando la sensazione, soprattutto nei replay, delle riprese televisive. Il **sonoro**

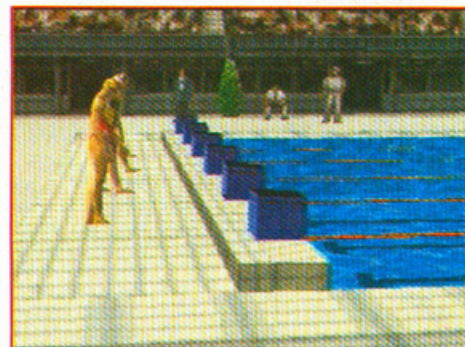
riproduce abbastanza fedelmente sia gli effetti tipici delle varie specialità, sia il

Alcune arene sono veramente belle, come nel caso delle piscine olimpioniche. Notare la trasparenza dell'acqua, prego...

rumoreggiare del pubblico che accompagnerà con commenti entusiastici i vostri successi e denigrerà con fischi le vostre sconfitte. Chi ha giocato alle precedenti versioni di questo titolo, a dire il vero, non troverà molte differenze. Le uniche novità sono rappresentate dall'aggiunta di particolari prove non presenti in nessuna versione. Le sezioni dedicate al **ciclismo** sono parecchio innovative, in particolare quella 'Sprint' in cui risulta fondamentale capire il momento dello scatto finale oltre all'essere molto veloci. Sia che giochiate contro un avversario umano che contro il computer, questa prova risulterà godibile ai massimi livelli, poiché sarà giocata tutta sul filo dell'ultimo giro. Il livello generale di divertimento delle varie prove è comunque molto alto, con giocabilità e coinvolgimento tipiche dei titoli Konami.

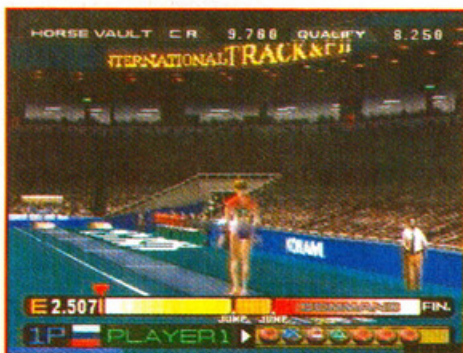
TRISTEZZAAA... PER FAVORE VAI VIIIA...

Questo box solo per raccomandarvi di non utilizzare joypad farlocchi con auto-focus, mezzelune rotanti, grigliata e orologio incorporato. Potrete tranquillamente levare una quarantina di punti al voto finale se usate mezzi 'artificiali' per correre. Trarrete il massimo da questo tipo di giochi solo sfruttando la vostra velocità...



SCHISCIA CHE TI PASSA!

Caratteristica particolare attorno alla quale ruota tutta la serie è il singolare sistema di controllo che prevede una certa abilità 'fisica' per poter essere sfruttato al meglio. Si dovrà, infatti, premere ritmicamente e il più velocemente possibile **due tasti** precedentemente configurati per la corsa, cercando di far salire più possibile l'indicatore di energia profusa che si potrà tradurre in corsa, nuoto, velocità in



▲ In alcune sezioni è stato sottolineato maggiormente l'uso dei tasti d'azione... Beccatevi questa combo da fare in aria!!

bicicletta ecc. Inoltre, sarà necessario in alcune prove interagire con un terzo tasto, che fungerà da tasto **azione** e le cui funzioni sono legate alla specialità che si sta effettuando. Per esempio, nel **lancio del giavellotto** lanceremo l'attrezzo, nel **salto in lungo** effettueremo e daremo la 'gradazione' al salto e così via. È tendenza di quest'ultimo episodio dare molto spazio anche ai tasti cosiddetti 'd'azione'. Sono state introdotte, infatti, alcune sezioni in cui non sarà necessario correre (o solo correre), ma anche sfruttare gli altri tasti in maniera costruttiva creando combo e combinazioni astruse. Sebbene ciò, abbinato alla corsa, sia stancante da morire, è già provato che sia altrettanto divertente. Scelto il Paese che vorrete rappresentare (... manca l'Italia... dieci punti in meno...) potrete inserire il **nome** e accedere così a tutte le discipline, che potrete intraprendere in ordine casuale. I 100m, il **salto con l'asta**, il **sollevamento pesi** sono solo una piccola parte delle prove che dovrete effettuare. Lo scopo del gioco è quello di qualificarsi prova per prova fino a effettuarle tutte,



▲ Se non vi qualificherete, verrete eliminati. Niente paura, però: potrete usufruire di un buon numero di continue.



▲ Alla fine delle varie gare potrete confrontare i vostri risultati con quelli degli altri avversari...



▲ Il sollevamento pesi è una delle prove più intriganti (ed estenuanti...)



possibilmente vincendone qualcuna ottenendo quindi un punteggio più alto dei vostri avversari. Grossa attenzione è stata rivolta alle partite in **multiplayer**. Potrete, con l'aiuto di un multitap, effettuare delle sfide fino a **quattro giocatori** contemporaneamente. Naturalmente, il divertimento che ne conseguirà sarà quadruplicato rispetto alla modalità single player. In effetti, l'unica perplessità che nutro su questo titolo è l'eccessiva noia che potrebbe manifestarsi giocando da soli. Il bello di questo gioco è la costante sfida che si presenta giocando con un amico/a e il successivo 'livellamento' dei record mondiali, motivo di vanto con contendenti e colleghi. Sfida che può essere effettuata anche a distanza con le **memory card**. È presente una modalità, infatti, che permetterà lo scambio di dati fra memory card, in modo da poter effettuare una 'guerra' di record anche a distanza e che, parzialmente, mitiga la noia della partita solinga. Tutto sommato, siamo comunque di fronte a un gioco molto divertente che non mancherà di appassionare gli utenti che già conoscono il prodotto. Quelli che ancora non hanno avuto modo di provare nessun episodio della serie potranno cimentarsi ora, scoprendo com'è bello alzarsi la mattina con le dita doloranti e un joypad nuovo accanto alla Play.



RETROGAMING

Uno degli Arcade più innovativi e sconvolgenti mai creati è stato il papà dei due Track'n'Field per PlayStation. **International Track'n'Field** (e il suo seguito **Hyper Sports**) sono stati fra i videogames più giocati in assoluto. I cabinati erano stati prodotti in due versioni: uno a pulsanti (mitico il sistema della moneta avvolta dal fazzoletto per andare più veloci) e l'altro con il joystick.

INTERNATIONAL TRACK 'N' FIELD

Il primo. Grandioso. Grafica da urlo (per l'epoca, naturalmente...) e una giocabilità che ancor oggi è un esempio di come bisognerebbe programmare. Mitica la prova del cento



metri e quella del lancio del martello.

HYPER SPORTS

Il seguito non cambia di molto la sostanza, se non per il livello di difficoltà, leggermente maggiore del primo episodio. Fra le prove disponibili il nuoto, il sollevamento pesi e il salto triplo.



Colony Wars: Red Sun

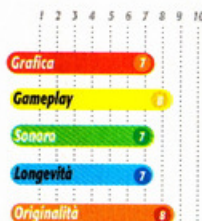
Planet Voto

79

DI ALFREDO DELMONACO

A favore • Trama interessante, giocabilità più che buona, alcuni spunti grafici come le esplosioni sono ben fatte.

Contro • Grafica non all'altezza degli episodi precedenti, missioni troppo lineari, un po' troppo facile, visibilità ridotta in alcune missioni.



Terzo episodio per la serie di Colony Wars. La Marina e l'Unione sono ormai agli sgoccioli. Riusciremo, nei panni di un ex minatore, a porre fine a questo eterno conflitto??

Quinto Millennio. Capita a tutti un periodo sfortunato, ed è proprio quello che sta attraversando **Valderman**, ex-pilota e minatore a tempo perso. L'antica guerra fra la **Marina coloniale** e l'**Unione dei due Mondi** continua sempre più accanita. All'orizzonte una via d'uscita, la **Redsun**, super astronave originaria del sistema Magenta che promette d'essere la più incredibile arma di guerra-pace. Al centro di tutto ciò, un ex-minatore, scelto a caso del Generale della Redsun come agente segreto. Voi impersonificherete Valderman e lo guiderete attraverso più di **venti missioni**; non mancheranno i colpi di scena, in pieno stile Colony Wars. Uscito in sordina, il primo episodio si rivelò ben presto come gioco-sorpresa, intrigando subito tutti con una buona giocabilità, l'ottima grafica e una trama avvincente. Il secondo episodio migliora il primo dal punto di vista **grafico**, introducendo anche le missioni sui pianeti, lasciando però delle lacune a livello di gameplaying e risultando troppo difficile. Di questo terzo episodio si era



parlato già subito dopo l'uscita di **Vendetta**, preannunciandolo come il miglior capitolo della serie.

GUERRE STELLARI SULLA PLAY

Chi ha già giocato ai primi due, conosce perfettamente le caratteristiche principali di **Colony Wars**. Possiamo tranquillamente catalogare la serie **Psygnosis** in quella categoria dedicata agli **sparatutto spaziali**, dove a bordo di particolari navicelle dovreste cercare di portare a casa la pellaccia oltre a far fuori più nemici possibili. Capostipiti su PlayStation di questo genere sono sicuramente



... Non so, questi convogli a due gambe mi sembra di averli già visti da qualche altra parte...

la serie di **Wing Commander** (III e IV... bellissimi... li ho finiti tutti e due...) e **Dark Colony**, che pur non essendo il massimo erano riusciti a tenere buoni i fans delle simulazioni spaziali. Particolare costante di Colony Wars era la buona realizzazione

Le esplosioni sono molto belle, fra le migliori realizzate per PlayStation.

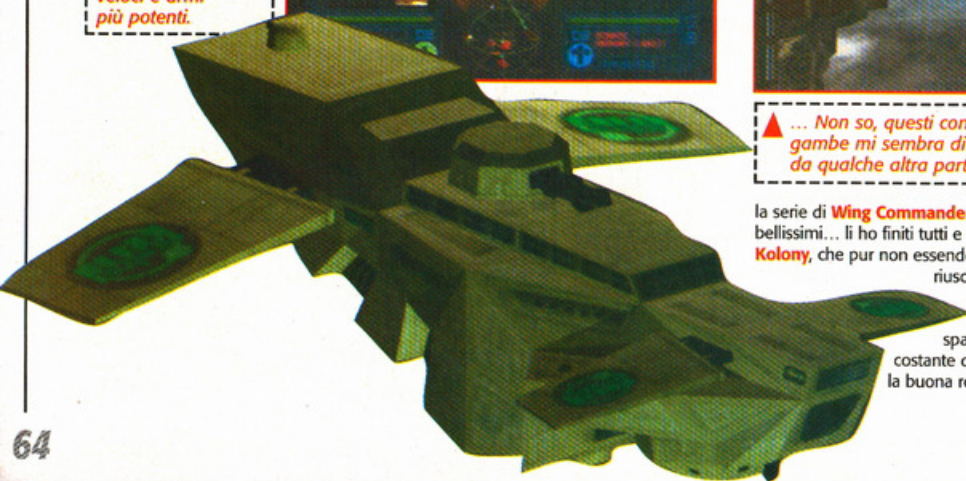


MISSIONI DI ADDESTRAMENTO

In tutti gli episodi precedenti di **Colony Wars** erano presenti missioni particolari dedicate all'addestramento. Infatti, anche il terzo episodio ne prevede ben **due**. Nella prima prenderete confidenza con il sistema di controllo, molto intuitivo e immediato per la verità. Nella seconda, invece, oltre alla spiegazione delle varie armi potrete allenarvi all'infinito a distruggere navicelle nemiche. Purtroppo non avrete né ricompensa né punteggio: unica vostra gratifica sarà la soddisfazione di diventare dei piloti esperti...



Nelle missioni avanzate potrete contare su navicelle più veloci e armi più potenti.



FORZE DI TERRA, CIELO E MARE...

Seguendo l'input dato al secondo episodio **Vendetta**, anche in **Redsun** sarà possibile effettuare delle missioni 'terrestri'. Si tratta perlopiù di azioni atte a distruggere obbiettivi già prefissati o semplici scorte. Peccato che la realizzazione tecnica non sia granché, rovinando parzialmente il divertimento. Grosso handicap è costituito dal fatto che la visibilità è molto ridotta, a causa di una fastidiosissima **nebbia** che copre tutto. Così, mentre i paesaggi risulteranno monotoni, rischieremo di trovarci i nemici sul collo, senza avere l'opportunità di vederli altro che sul radar.



tecnicamente, che riusciva a ricreare un alto grado di **coinvolgimento**. Il primo impatto con questo **Redsun**, purtroppo, non è dei migliori. Subito dopo la splendida introduzione in computer grafica, nella prima missione ci si rende conto che si è fatto un piccolo passo indietro per quanto riguarda la **grafica**. Nelle missioni sui pianeti, infatti, sarà una costante una fastidiosa **nebbia** che circonda ogni cosa, impedendoci di muoverci liberamente. Anche la definizione delle altre **astronavi** lascia un po' a desiderare, anche in virtù del fatto che negli episodi precedenti erano uno dei punti di forza. Le cose migliorano un pelo quando, con il progredire del gioco, si

affronteranno **missioni in spazio aperto**, dove il livello grafico generale è più alto. A questo proposito, menzione particolare va fatta alle **esplosioni**, veramente di ottima fattura. Poche modifiche al sistema di controllo (squadra che vince non si cambia) che rimane invariato sia nei comandi di **spostamento**, sia in quelli di **azione**. Immutato anche il **sistema di fuoco** che prevede un tasto fisso per i laser e uno per le armi 'speciali'. Quest'ultimo, se premuto una volta, passerà in rassegna tutte le armi speciali in vostro possesso (**Stun missile**, **Flare** ecc.). In caso lo teneste

Alcune sezioni vi faranno fare la scorta ai convogli dell'Unione. Vostro scopo sarà proteggerli dagli attacchi dei pirati.



premuto, azionerà l'arma in quel momento selezionata. Grosso passo in avanti per quanto riguarda la gestione dei **laser**, finalmente abilitati a sparare in continuazione senza paura di surriscaldarli. Capita infatti fin troppo spesso, negli episodi precedenti, di 'lockare' un nemico e, giusto quando lo si aveva sottotiro, i laser erano troppo surriscaldati e non si riusciva a centrarlo per bene. **Tre** le visuali disponibili, di cui due interne (una con il cockpit e l'altra no) e un'esterna che vi farà vedere la vostra navicella da



▲ Per evitare sorprese, non dimenticate di tenere sempre d'occhio il radar, che è l'unico mezzo sicuro per la segnalazione di navi nemiche.

dietro. Menzione particolare al **sonoro** che, oltre a essere d'ottima fattura, è tutto in italiano, il che permetterà di comprendere pienamente lo svolgimento della trama. Non male anche la possibilità di upgradare la propria navicella oltre a poterla cambiare con l'avanzare del gioco. Particolarmente interessante, a proposito, la possibilità di **personalizzare** la configurazione delle armi da montare sulla nave. Avrete, infatti, oltre alle armi convenzionali, anche degli **spazi liberi** da poter occupare come meglio credete. Chissà, un laser aggiuntivo, un cannone a Stun, un ricarica scudi e via discorrendo.



▲ Questa missione è micidiale... Vedrete tutto verde per un paio di giorni...

MEGLIO GLI ALTRI DUE

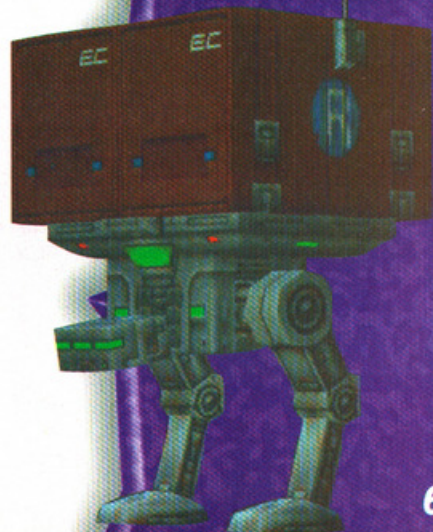
Se proverete questo **Red Sun** senza aver giocato agli altri due, probabilmente lo troverete un gioco ben fatto e discretamente divertente. In effetti, quello che abbassa la votazione di Red Sun (oltre alla grafica non eccezionale) non è qualche grosso difetto di programmazione o la giocabilità. Semplicemente, gli altri due episodi erano realizzati meglio. Quindi, chi si aspetta qualcosa dello stesso livello probabilmente rimarrà deluso. I patiti della serie, che probabilmente mentre sto scrivendo queste righe lo avranno già comprato, lo troveranno interessante in quanto capitolo della serie; comunque, io lo ritengo inferiore agli altri due. La sensazione che si ha giocando a Red Sun è quella che Psygnosis abbia voluto realizzare un terzo episodio sfruttando l'onda delle vendite dei primi due. Il risultato è un prodotto discreto, se vogliamo ben fatto rispetto alla stragrande maggioranza dei giochi sui generis, ma la magia e il coinvolgimento di Colony Wars e Vendetta risiedono altrove...

UPGRADARE L'ASTRONAVE

Per poter avere ragione dei vostri nemici non basteranno sicuramente i vostri progressi come piloti. È previsto, infatti, un menu in cui, in cambio dei Crediti tanto faticosamente (e rischiosamente) guadagnati, potrete mantenere la vostra navicella sempre aggiornata e competitiva. All'inizio, a dire il vero, tutto quello che potrete comprare saranno i missili **Stun** e le civette per i missili nemici. Andando avanti nel gioco, però, se vi comporterete bene (e non vi farete disintegrare...) otterrete altri 'slot' all'interno della vostra nave, da riempire con laser aggiuntivi o rigeneratori di scudi. Inoltre, dopo una



mancata di missioni sarete già pronti per la vostra nuova astronave, regalatevi dal generale della Redsun in persona.



Cyber Tiger



DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

69

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica **7**
- Gameplay **7**
- Sonoro **5**
- Longevità **6**
- Originalità **5**

A favore:

- Molte modalità di gioco a disposizione
- Grafica piuttosto carina
- Interfaccia comoda e immediata

Contro:

- Sonoro mediocre
- Animazioni molto ripetitive
- Molte lingue per il menu delle opzioni, tranne l'italiano



Acquisiti due anni fa i diritti per lo sfruttamento dell'immagine di **Tiger Woods**, la divisione sportiva della **EA** ha deciso di modificare l'aspetto del gioco rispetto alla versione datata 1999. Oltre al titolo (cambiato da Tiger Woods '99 in **Cyber Tiger**) è mutata anche la rappresentazione grafica dei vari protagonisti, che adesso appaiono in uno stile fumettoso, vicino a quello dell'animazione comica giapponese: teste grandi e corpi esili.



▲ La barra di tiro è assolutamente identica a quella di Tiger Woods '99... e già allora non è che facesse impazzire.

LA CARRIERA DEL GIOCATORE DI GOLF

La prima opzione che salta agli occhi, oltre all'assenza dell'italiano tra le lingue selezionabili, è quella che offre la possibilità di scegliere se disputare delle partite a sé (scegliendo tra la **gara singola**, il **torneo**, le **sfide a squadre** o quelle a **eliminazione diretta**) oppure intraprendere la modalità **carriera**. In quest'ultimo caso il vostro obiettivo sarà quello di riuscire a scalare il ranking mondiale, aggiudicandovi più tornei possibili e superando i tre livelli di difficoltà (**Junior**, **Amateur** e **Pro**). L'aspetto cartonesco del prodotto si evidenzia, anche una volta sul campo di gioco, grazie a una grafica molto colorata e vivace, sia nella realizzazione dei **personaggi** che in quella degli **sfondi**. Le **animazioni**, al contrario, non brillano certo per originalità, e penso che i programmatori avrebbero potuto anche sforzarsi un po' di più, magari inserendo

qualche piccola scena d'intermezzo (il rammarico dopo un colpo sbagliato o la gioia dopo un **eagle**, per esempio). I **tracciati** sono numerosi, anche se piuttosto simili tra loro, e caratterizzati dalla classica presenza di **alberi**, **'bunker'** di sabbia, **laghetti artificiali** e quant'altro siete abituati a vedere in titoli di questo genere.

LA BARRA DEL TIRO

Ogni tasto del joypad assolve a una funzione specifica, e dopo poche partite vi verrà naturale eseguire tutte le mosse necessarie prima di scoccare il tiro: scegliere la giusta mazza, esaminare le irregolarità del terreno, visionare la buca dall'alto. Il sistema di controllo è assolutamente identico a quello di **Tiger Woods '99**, con la solita **barra circolare** che dovrete fermare, premendo il tasto **X**, in corrispondenza della forza e dell'effetto desiderati. Unica introduzione la possibilità di, una volta effettuato il tiro, regolarne l'effetto agendo sui tasti direzionali. Tutt'altro che memorabile il **sonoro**, costituito da qualche effetto ambientale e dagli sporadici commenti di Tiger Woods, che apprezzerà un bel colpo ed interverrà con un dispiaciuto "Noooo" quando sbaglierete un put facile facile. Così come per la versione dell'anno scorso, resta qualche dubbio sul comportamento della **pallina** che, una volta a contatto con il terreno, sembra bloccarsi come fosse ricoperta di colla, tranne sul **green** dove ha la fastidiosa tendenza a scorrere troppo velocemente.



▲ Sul green è indispensabile calibrare la giusta potenza di tiro.

SE PROPRIO VOLETE...

Fatta eccezione per una nuova veste grafica e un sistema di gestione dei comandi molto ben congeniato e immediato, **Cyber Tiger** non offre nulla di più rispetto alla versione precedente e alle decine di giochi di golf in commercio. Se siete dei veri fanatici di mazze e palline allora dategli un'occhiata, altrimenti non consideratelo, soprattutto se avete già nella vostra collezione un titolo analogo.

Modalità di gioco

Cyber Tiger offre la possibilità di scegliere se intraprendere una **'Carriera'** o affrontare varie modalità di gioco, costituite da sfide piuttosto differenti; vediamole nell'ordine.



- **Practice mode**: mmh, provate un po' a indovinare...
- **Stroke Play**: una sfida per i meno esperti, nella quale avrete la possibilità di ripetere i tiri non particolarmente riusciti.
- **Tournament**: il classico torneo da disputare su uno dei cinque percorsi a disposizione.
- **Foursomes**: sfida due contro due, durante la quale i membri di ogni squadra si alternano a colpire l'unica pallina fino alla buca.
- **Four Ball**: molto simile al precedente, con la differenza che ogni membro della squadra gioca con la propria pallina (... da qui il nome, Quattro palle).



Shoot out: gara a eliminazione tra quattro giocatori su tre buche selezionate casualmente.



▲ In qualsiasi momento è possibile visualizzare le irregolarità del terreno, premendo il tasto Triangolo.

▲ I personaggi sono caratterizzati da un aspetto davvero bizzarro.

Casa: **Activision**
Sviluppatore: **Traveller's Tales**

Genere: **Arcade**
Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Toy Story 2

DI **CHRISTIAN PETTINI**



Il seguito di **Toy Story**, il primo cartone creato interamente al computer, è sui nostri schermi dall'11 febbraio. Gira sulle nostre console più o meno dagli stessi giorni, perché i distributori hanno optato per un lancio sostanzialmente contemporaneo.

AL CINEMA E SULLE NOSTRE CONSOLE

Il prodotto ludico si aggancia a quello cinematografico in maniera abbastanza convincente; la **trama** e le **ambientazioni** sono le stesse e il gioco ha sezioni in più - o più approfondite - per mere questioni di longevità. Giovanni ha preferito non aiutarmi nella fase di test proprio per questo motivo: interessato alla pellicola, non voleva vedere né le sequenze filmate, né le locazioni, né i nuovi personaggi per godere al meglio del film; e in effetti il gioco ne rovina in tutto l'anteprima. Gli aspetti comuni su cui si basano i prodotti sono fonte di attrazione per la loro aderenza al cartone animato.



▲ **La qualità delle sequenze FMV non è elevatissima; tuttavia, la qualità del montaggio è tale da farle risultare ugualmente piacevoli.**

TEXTURE CARTOONESCHE

Salta subito all'occhio la particolarità del comparto estetico. La **grafica** è buona dal punto di vista tecnico, perché non clippa e l'orizzonte è sempre ben visibile, anche quando la visuale è ampia e gli elementi su schermo sono molti. Anche la qualità delle locazioni e degli oggetti interagibili è assolutamente convincente, perché dotata di texture davvero di qualità. Su queste ultime occorre spendere due parole: tutti i rivestimenti degli oggetti poligonali sono di fattura realmente ottima. Le **texture** sono molto colorate e squillanti, e hanno il sapore autentico del cartoon, ricordando un altro gioco che aveva il medesimo look: il sottovalutato **Jersey Devil**.

AL CINEMA SENZA PAGARE IL BIGLIETTO

Anche le **sequenze animate** sono belle; la compressione non è delle migliori e sgranano leggermente, ma non si poteva pretendere che avessero la stessa qualità di quelle che si possono vedere sul grande schermo di un



▲ **Un semplice e funzionale mirino aumenta molto il divertimento complessivo; l'implementazione non è molto raffinata a livello di gameplay, ma la tecnica grafica si lascia apprezzare: con la visuale che passa in prima persona vedrete il faccione di Buzz riflesso sul vetro del casco!!**

cinema! Le musicine sono 'ine' nel senso che ricalcano lo stile del cartoon, sono buone e creano la giusta atmosfera ma certo non sono dei capolavori.

AZIONE, ESPLORAZIONE, COMBATTIMENTO...

Il **gameplay** è davvero buono; al boxetto che indica i comandi è dato il compito di chiarire la ricchezza delle azioni che è possibile effettuare partendo da poche indicazioni di base. Le aree di gioco presentano piccoli, semplici **enigmi** che vengono risolti con le azioni che il nostro eroe ha a disposizione e creano un piacevole diversivo rispetto alla solita azione basata sulla esplorazione-combattimento. La telecamera inquadra **Buzz** da dietro e la visuale lo segue in modo ottimale, a meno che non si opti per la **telecamera manuale**, che consente lievi e funzionali spostamenti.

GATTO SILVESTRO?

La **giocabilità** è buona, il toy risponde bene ai comandi impartiti ma ogni tanto capita che le interazioni con gli elementi dell'area di gioco soffrano di qualche incertezza; non è infrequente che il nostro scoppia dietro un oggetto o, peggio, vi si 'infilò' dentro. Il gioco comunque si lascia giocare molto bene, anche perché è molto netto l'invito a comportarsi, persino pensare, come se si fosse protagonisti di un cartoon. E questo è davvero notevolissimo e soprattutto divertentissimo!



▲ **Nel gioco sono presenti tutti i personaggi che animano la pellicola cinematografica. Se l'idea del gioco vi prende, guardate prima il film o vi rovinerete la sorpresa!**

Il pad ci dice come e perché

I tasti per comandare l'eroe non sono molti; tuttavia sono sfruttati in maniera molto intelligente, e a ogni tasto sono associate più azioni simili che possono essere performate a seconda della pressione, oppure della situazione.

X: serve per saltare; inoltre si usa per arrampicarsi o aggrapparsi. **Quadrato:** il tasto per fare fuoco; tenendolo

premuto a lungo, si carica un supercolpo tipo il beam di R-type.



Cerchio: serve per aprire le ali, una pressione prolungata caricherà Buzz che potrà eseguire una 'destabilizzante' piroetta...

L1: attiva un rudimentale **sniper mode**, ovvero una modalità cecchino. Più propriamente, è un mirino che fissa la visuale; non è molto sofisticato ma in cambio è realmente funzionale.

R1: fa comparire le indicazioni di gioco: gli item raccolti, il livello di energia e le vite ancora a disposizione.

L2 e R2: quando è settata la 'active camera', serve per spostare la visuale intorno al nostro eroe.

Planet Voto

85

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8
Gameplay 8
Sonoro 7
Longevità 6
Originalità 7

A favore:

- Graficamente convincente
- Gameplay vario e divertente

Contro:

- Livello di difficoltà bassino
- Sistema di controllo abbastanza eccezionale

PROVA PLANET



Shaolin

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica: 6
Gameplay: 7
Sonoro: 6
Longevità: 7
Originalità: 7

A favore:

- Ci si picchia in quattro!
- Colori belli
- Immediato

Contro:

- Azione non esaltante
- Poche opzioni e aspetto 'povero' in generale
- Tecnicamente accettabile



▲ Ecco il bello del gioco: lo scontro in quattro! È possibile far lottare contemporaneamente altrettanti utenti umani, per un divertimento però solo discreto per via di una giocabilità non precisa.

► L'azione non è particolarmente coinvolgente per colpa di una certa lentezza che riguarda sia la risposta ai comandi che i movimenti dei giocatori. E la grafica bruttina certo non aiuta molto...

Shaolin è in gestazione da tanto tempo; i punti di forza, annunciati quando il gioco era in fase di sviluppo, sembravano essere la modalità multigiocatore e lo story mode. Ora che abbiamo potuto testare a fondo il prodotto finito, possiamo far luce su quanta corrispondenza ci sia tra l'annunciato e il realizzato.

UNA SPORCA STORIA DI OFFESE E VENDETTE

Il gioco apre con una intro che di fatto narra le vicende che verranno riprese nello story mode: una ragazza prende una sonora sveglia e lavora duramente per tornare nel dojo e vendicarsi. Fondamentalmente è questa la sostanza dello story mode, in cui interpretate la donzelletta offesa che interagisce con i PNG allo scopo di accrescere le sue capacità di lotta. Questa sezione appare tutt'altro che interessante, dal momento che si alternano due fasi: una di lotta, identica a quelle che si possono giocare nella seconda modalità (Versus, di cui parleremo), e un'altra di esplorazione, che però è davvero povera e mal gestita.

VERSUS VERSI VERSO VERSUM VERSE VERSO

La seconda modalità è decisamente più classica e consona allo stile del gioco. Si tratta di un normale picchiaduro arcade, che però si distingue per la possibilità di giocare in tantissimi. In single play gli scontri contro il computer sono basati sempre su sfide con quattro lottatori; così avviene anche in multiplayer, una modalità che si estende, grazie all'uso del multitap, a un'autentica bagarre che può coinvolgere fino a otto giocatori umani!

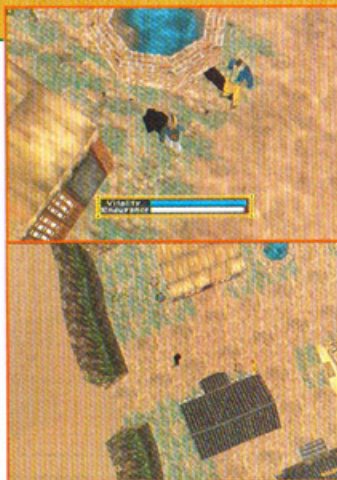
OPZIONI CERCASI

Le opzioni, infine, si segnalano per una povertà tanto marcata da far sorridere: si setta la vibrazione, il livello di difficoltà, si ha la possibilità di ascoltare le (pietosamente banali) musiche del gioco e... basta! L'essenzialità, converrete, è una gran dote, ma questo Shaolin ne ha tanta da far pensare che

la scelta sia volontariamente indirizzata verso una catartica, tibetana povertà che non può non indispettare l'utenza.

CON UN PAD IN MANO MI POSSO REALIZZARE

La giocabilità è discreta; il controllo sul personaggio non è molto immediato per via di



▲ Le due visuali disponibili: ravvicinata e dall'alto, per scegliere quale direzione prendere.

una risposta perfettibile, e questo è abbastanza grave se pensate che l'azione di gioco non si distingue se non per una certa lentezza. Il pad viene usato in modo intrigante: oltre a pugno e calcio (comandati da X e Cerchio), c'è un tasto per la parata e un altro per le prese. La croce direzionale determina uno spostamento nello spazio: avvicinamento e allontanamento dall'avversario (e va bene), ma anche spostamento laterale, come in quel giocone che è Kensei. Pertanto, al salto è deputato un tasto dorsale, R1 per la precisione. Infine, L1 è il pulsante che serve per selezionare il nemico che si vuole combattere. Il gioco fa vibrare il pad in un bicchiere con il latte e un frutto, avrete presto un buon frullato.

POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI...

Gli aspetti tecnici riguardano una grafica solo discreta: i colori sono buoni, tutto è arrotondato dall'uso degli algoritmi di Gouraud, che ammorbidiscono le figure poligonali. Tuttavia la risoluzione è abbastanza standard, e anche le texture che adornano i lottatori sono drammaticamente canoniche. L'audio è abbastanza infelice, basato su effetti insulsi e musiche anonime; appare stravagante, quindi, la possibilità di ascoltare i brani musicali scritti, dal momento che nessun orecchio valido può desiderare un siffatto ascolto.

UN GIOCO PER CHI... CHICCHICCHIRICHI

Concludendo, mi sento di consigliare Shaolin alle compagnie numerose che "stanno a rota de picchiaduro in quattro" (compagnie che bramano un giuoco di lotta cui possono prender parte quattro amici). In questo caso, però, non posso che consigliare il recente Wu Tang che, con la sua cattiveria, è decisamente superiore a questo triste Shaolin.

Il flash: gli stili di lotta!

Probabilmente la più interessante feature proposta, che informa entrambe le modalità di gioco, è la possibilità di scegliere, per il proprio lottatore, lo stile di lotta preferito. Ci sono sei tecniche di combattimento, implementate abbastanza bene: lo Shaolin (e vorrei vedere se pensate a quello



che è il titolo del gioco...), il Jeet Kune Do (sì, quella inventata da Bruce Lee), l'elegante Tai Chi Chuan, l'Eight Extremities Fist, il rozzo Hung Gar e infine il Drunken Boxing. Le sei specialità sono implementate in modo decisamente valido, e la qualità della gestione le



rende tutte ugualmente interessanti. Nella modalità Story, la scelta di approfondire una tecnica piuttosto che un'altra porta a differenze di svolgimento; più naturalmente, nel Versus mode, le differenti mosse che vengono performate rendono sempre vari tutti i combattimenti.



Casa: **Taito**
Genere: **Puzzle**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), mouse**

PuchiCarat

DI CHRISTIAN PETTINI



creatori di **Bust-a-Move** hanno preparato qualcosa di nuovo. Gli ingredienti sono: 60% di **Arkanoid**, 30% di **Bust-a-Move** e 10% di **Tetris**. Mescolate (non shakerate) e avrete **PuchiCarat**. Ma... FERMI! Che fate? Non è un cocktail! Vorreste berli un CD con tanto di custodia?

UN ELEFANTE SI DONDOLAVA SOPRA IL FILO DI UNA RAGNETELA...

Dagli autori del gioco immediato per eccellenza non potevamo che aspettarci un puzzle game semplice, giocabile fin da subito. La meccanica dell'azione ricorda soprattutto **Arkanoid**: nella parte inferiore si trova una **bacchetta** che muovete orizzontalmente e che dovete usare come racchetta per rompere, con una **sfera**, le

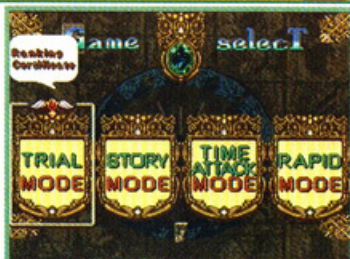


▲ **La grafica è ben fatta: colorata e dettagliata. Rispetto a Wp3out e Dino Crisis non c'è partita, ma risulta la migliore se paragonata a quella degli altri puzzle games.**



▲ **La modalità a due aumenta il divertimento, anche perché del timing è artefice l'avversario umano, e non l'impostazione preconfezionata del computer.**

gemme poste nella parte superiore dello schermo; palle che rompono altre palle grazie a una mazza, per capirci. Le **gemme** sono sostanzialmente equivalenti ai mattoncini del citato (piagiato più che altro) **Arkanoid**, ma la 'gestione' è identica a quella della serie di **Bust-a-Move**. Infatti le gemme nascono incollate fra loro ma, se colpite strategicamente alla base, cadono in soddisfacenti quantità proprio come le bolle del **Bust**. Il **soffitto** cala con lo scorrere del tempo e inoltre, come in **Tetris**, è importante il numero di linee (le "righe" in cui c'è almeno una gemma) che vengono contate durante la partita.



▲ **Il prodotto è ben curato e confezionato. Dalle schermate d'intermezzo ai personaggi al manuale, è tutto colorato e fumettoso e crea un bel contorno all'azione.**

GIOCABILITÀ, DINAMICA E FATTORE

DIVERTIMENTO IN POCHE RIGHE

La giocabilità è buona - dai tempi di **Breakout** si tratta di un concept vincente - e il controllo sulla bacchetta è immediato. L'ampia scelta di controller (oltre agli stick del Dual Shock è possibile usare un 'maus', in perfetto PC-style!) soddisfa ogni tipo d'utenza. Ma in discussione non sono né il gameplay né la precisione della risposta ai comandi. Purtroppo, il limite di questo gioco è il **ritmo**: è troppo lento, salvo impennarsi di colpo. Questo fatto stressa abbastanza il giocatore, che si annoia e magari si incassa se non riesce a indirizzare la sfera dove vuole; nel calcolo delle traiettorie la sensibilità dei giocatori di biliardo può essere molto di aiuto. Poi, d'improvviso, la situazione crolla (col calare rapido delle gemme e del soffitto) e la lentezza della pallina, unita magari alla mancanza di precisione, fa sbroccare i meno tenaci.

COLORI, LUCI, ANIMAZIONI...

GRAFICAMENTE, È IL MIGLIOR PUZZLE GAME MAI VISTO SU PLAYSTATION!!

Sebbene non vi sia un poligono texturemappato (nemmeno spoglio, se proprio dobbiamo dire la verità), la grafica bidimensionalissima è davvero di gran pregio. I **colori** su schermo sono tanti e tutti quanti sono ispirati: squillanti, vivi, accesi. A meno che non abbassiate luminosità e colore sul vostro monitor, ovviamente... Sul fondo delle aree di gioco ci sono gli **ambienti** che di volta in volta vengono proposti dalla trama, ma in più si muovono le figure del personaggio controllato che commenta le mosse con animazioni sempre azzeccate. Anche lo stile dei menu è molto accattivante, fumettoso e simpatico, ed è ripreso dal manuale.

PAROLA DI ROMPIBALLE...

In reda il mio soprannome è "Hammer", e quelle che rompo mi sa che non sono le uova nel paniere; la solidarietà verso un altro collega, diciamo, "rompiballe", non mi impedirà di dirvi come stanno le cose. Per una volta, gli ingredienti sostanziali di semplicità, grafica colorata, immediatezza sono stati miscelati male e il gioco, con i suoi tempi sballati, non è all'altezza dei suoi predecessori. Continuiamo a giocare con **Bust-a-Move**, che è molto meglio!

Personaggi e strategie

Per solito, i più stupidi tra i puzzle games offrono la possibilità di scegliere tra più personaggi che differiscono solo per l'aspetto estetico. Da **Super Street Fighter II Turbo**, però, la scelta del personaggio è importante perché ognuno ha mosse precipe; inoltre, controllati dalla CPU, i differenti character utilizzano tattiche e attacchi diversi negli scontri versus il giocatore umano. **PuchiCarat** si rivela, da questo punto di vista, un gioco dell'ultima generazione, perché i dodici diversi personaggi si distinguono per elementi di sostanza e richiedono approcci differenti.



Planet Voto

70

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **9**

Gameplay **7**

Sonoro **7**

Longevità **6**

Originalità **6**

A favore:

- Semplice e immediato
- Grafica ottima rispetto a quella degli altri puzzle games

Contro:

- Azione non convincente
- Noioso, o troppo frenetico



▲ **La partita finisce se le gemme raggiungono la linea orizzontale posta poco sopra lo spazio del giocatore. Calano col tempo e con lo scendere del soffitto; lasciando la sfera, inoltre, si determinerà la discesa di una linea nuova tutta piena di palle.**



PROVA PLANET

Asterix & Obelix contro Cesare

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

50

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 8
- Gameplay 9
- Sonoro 6
- Longevità 8
- Originalità 9

A favore:

- Ehm... ci sono alcuni spezzoni del film
- Ogni tanto si vede Laetitia Casta...
- Completamente in italiano

Contro:

- Monotono e ripetitivo all'inverosimile
- Davvero poco divertente
- Realizzazione tecnica insufficiente

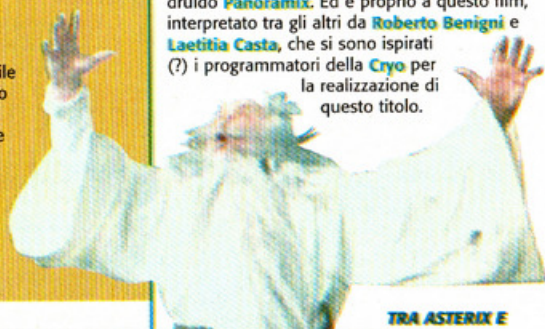


Le avventure di **Asterix & Obelix** mi ricordano molto le vacanze di Natale, forse perché era quello il periodo in cui trasmettevano in televisione i cartoni animati con le avventure dei due Galli alle prese con legioni di stupidissimi Romani. Quest'anno però non li hanno trasmessi, forse perché contemporaneamente al cinema è uscito il film che, grazie all'utilizzo di molti effetti speciali, è riuscito a riprodurre sul grande



▲ **Obelix impegnato a colpire il maggior numero di pesci nel primo livello di gioco.**

schermo le gesta della tribù capeggiata dal druido **Panoramix**. Ed è proprio a questo film, interpretato tra gli altri da **Roberto Benigni** e **Laetitia Casta**, che si sono ispirati (?) i programmatori della **Cryo** per la realizzazione di questo titolo.



TRA ASTERIX E OBELIX...

Asterix & Obelix contro Cesare vi vedrà impegnati, nei panni del piccolo gallo o in quelli decisamente più abbondanti di Obelix, in **sette missioni**, diverse come ambientazione ma assolutamente identiche come

meccanica di gioco. In tutte, infatti, dovrete spostarvi da una parte all'altra del livello e colpire degli oggetti (siano essi **pesci**, **pietre** o **bacche**...), che piovono dal cielo, prima che tocchino terra. Il gameplay si riduce quindi a un continuo movimento avanti-indietro e alla pressione del tasto 'azione' al momento

giusto... da non crederci! Certo, proseguendo con il gioco le difficoltà aumenteranno, ma dubito fortemente che possiate avere la pazienza di proseguire oltre il terzo livello. E cosa dovrebbe spingervi, poi, a proseguire fino alla fine? La possibilità, completata ogni sezione, di vedere un breve spezzone del film (dove, perlomeno, si ha la possibilità di guardare un po' la Casta, bella come sempre)... Davvero un po' poco!

... PREFERISCO FALBALA!

La **meccanica di gioco**, ripetitiva fino alla noia, non è certo aiutata dalla realizzazione tecnica che si attesta sugli stessi livelli di mediocrità. La **grafica** è poco curata, con personaggi scarsamente definiti: passi per quelli di contorno, ma almeno i due protagonisti potevano essere realizzati meglio! Se le ambientazioni risultano piuttosto varie e anche di una certa atmosfera, i **fondali** sono una delle cose



peggiori in assoluto (... e ce ne vuole!): trascurati, poco definiti e molto 'pixellosi'. Il **sonoro**, ovviamente, non volendo essere da meno si riduce a qualche timida musichina medievaleggiante, accompagnata da un commento interamente in italiano. Quest'ultimo, se è piuttosto vario durante i filmati (d'altra parte è quello originale del film), nel gioco si limita alla voce di qualche personaggio di contorno e alla frase che **Asterix** ripete ogni volta che commetterete un errore (dà, dà sbrighiamoci!) che finirete per detestare.



▲ **L'effetto della pozione magica su Asterix, che sarà invincibile per un breve periodo di tempo.**

TITOLI DI CODA

Beh, credo che ci sia ben poco da aggiungere, se non un piccolo consiglio: state lontani da questo gioco come lo stareste da un serpente velenoso. Tutto, in **Asterix & Obelix contro Cesare**, è mediocre, dalla realizzazione tecnica al gameplay (uno dei più ridicoli che io ricordi...), fino alla longevità azzerata dall'assenza di una cosa piuttosto importante: il divertimento!

Le sette prove



Il gioco si divide in sette livelli, all'interno dei quali dovrete affrontare altrettante prove, diverse come ambientazione ma identiche per quello che dovrete fare.



- **La battaglia dei pesci:** colpite il maggior numero di pesci prima che tocchino il suolo.
- **Il banchetto degli affamati:** raccogliete i cinghiali che 'voleranno' fuori dalla cucina e consegnateli ai clienti affamati seduti al tavolo.
- **La catapulta di Cesare:** distruggete tutte le pietre che vi piovono in testa da due catapulte.
- **La raccolta del vischio:** raccogliete più bacche possibile.
- **I giochi del circo:** schiacciate più ragni possibile, facendo attenzione ai coccodrilli.
- **La corsa al latte di Liocorno:** impediti ai legionari romani di sdoppiarsi sotto l'effetto della pozione magica.
- **Le testuggini infernali:** respingete le testuggini in modo da evitare l'invasione del vostro villaggio da parte dei Romani.

▲ **Le catapulte dei legionari romani faranno piovere massi sulla vostra testa.**



Mighty Hits Special

DI LUCIO PROSPERI



Il successo di **Point Blank** e del suo seguito ha scatenato la corsa allo sfruttamento del nuovo genere, partorito dalla fervida immaginazione dei programmatori della **Namco**. Fino all'uscita dei due sparatutto, la disponibilità di shooter con pistola era davvero desolante (l'unico di qualità era **Time Crisis**...), tanto più se si aveva voglia di sparare qualche colpo senza dover seguire una storia predefinita. **Point Blank** dava, per la prima volta, la possibilità di cimentarsi in una serie di stage nei quali mettere alla prova i propri riflessi e la propria mira, sparando agli oggetti e agli animali più strani e assurdi.

Mighty Hits Special si inserisce nello stesso filone, e vi permette di rispolverare la vostra fida arma e affrontare più di **100 livelli** (anche se a onor del vero molti sono davvero simili tra loro...) che definire bizzarri è poco.

SCEGLI E SPARA!

Dopo aver selezionato il livello di difficoltà tra i **tre** disponibili (battezzati, con estrema fantasia, **semplice**, **medio** e **difficile**...) e la **lingua** (l'italiano, ovviamente, non c'è), avrete la possibilità di decidere se affrontare il gioco da soli o con un amico. In questo secondo caso potrete decidere se collaborare al raggiungimento degli obiettivi o sfidarvi in un emozionante testa a testa... Quest'ultima modalità è davvero divertente e vi permetterà, in caso di vittoria, di



▲ **Prima di ogni stage vi saranno spiegati gli obiettivi e illustrato quanto tempo avrete a disposizione.**

non particolarmente azzeccato: le varie prove scorreranno sullo schermo MOLTO velocemente, e dovrete sparare quando vi comparirà davanti quello che preferite. L'idea, di per sé carina, comporta un grosso problema: molto spesso la scelta dello stage sarà frutto del **caso**, in quanto è praticamente impossibile riuscire a centrare il livello scelto; molto probabilmente i programmatori della



▲ **Tutti i livelli sono arricchiti da colori vivaci e intensi.**

JVC hanno inteso mettere subito alla prova l'abilità dei giocatori, ma alla lunga risulta frustrante ripetere più volte le stesse prove perché non si riesce a premere il grilletto in tempo...

ONE SHOT, TWO KILL

I vari **stage** a disposizione sono comunque davvero molto divertenti, e variano sia per ambientazione che per obiettivi. In alcuni dovrete **sparare all'impazzata** cercando di eliminare tutti gli oggetti presenti sullo schermo; altri, invece, esigeranno una precisione incredibile richiedendovi, per esempio, di centrare un oggetto in movimento con **un solo colpo**, altri ancora saranno dei piccoli **puzzle** da risolvere colpendo gli oggetti in un determinato ordine. La presenza di tanta varietà è, ovviamente, manna dal cielo per la longevità, anche se bisogna dire che la modalità di gioco è unica... Certo, gli stage sono davvero tantissimi! Dal punto di vista visivo l'impatto è abbastanza buono, anche se niente vi farà gridare al miracolo: la **grafica** è molto colorata e pulita, anche se davvero semplice, ma, cosa fondamentale, risulta sempre chiara e non crea confusione tra gli oggetti e i fondali. Il **sonoro**,

La famigerata scelta dei livelli

Come già accennato, il più grosso problema di **Mighty Hits Special** è il menu per la scelta degli stage da affrontare. Come le pagine di un libro, i vari **livelli** scorreranno davanti a voi a velocità supersonica; quando scorgete quello che vi interessa dovrete sparargli... Due volte su tre selezionerete quello sbagliato!

STAGE SELECT



STAGE SELECT



come nella serie di **Point Blank**, opta per musicine in stile demenziale, anche se la varietà è piuttosto limitata e alla lunga si avverte il bisogno di abbassare il volume. È alla voce **giocabilità**, comunque, che **Mighty Hits Special** dà il meglio di sé, riuscendo a garantire il necessario coinvolgimento che crea la famosa sindrome da "... un'altra partita e poi spengo".

COLPO FINALE

Questo discorso vale, ovviamente, solo se disponete di una **pistola**, altrimenti non prendete minimamente in considerazione l'ipotesi dell'acquisto di questo titolo: giocare con il joypad è praticamente impossibile... Tirando le somme, **Mighty Hits Special** si dimostra un gioco tutto sommato ben fatto e divertente da giocare, nonostante qualche piccola pecca (su tutte il sistema di scelta degli stage...). Consigliato agli appassionati di shooter che conoscano a memoria tutte le prove dei due **Point Blank**.



▲ **Velocità e precisione sono gli attributi più importanti in Mighty Hits Special.**

sbeffeggiare a lungo il vostro avversario (d'altra parte è questo il motivo principale che rende il gioco in **multiplayer** tanto apprezzato da tutti).

STAGE BIZZARRI

Qualsiasi modalità decidiate di scegliere, vi troverete di fronte a un menu per la **scelta degli stage** piuttosto bizzarro e, a mio modo di vedere,

Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7
Gameplay 8
Sonoro 7
Longevità 7
Originalità 6

A favore:

- Divertente e immediato
- Buona giocabilità
- Moltissime prove a disposizione

Contro:

- Menu per la scelta degli stage poco funzionale
- Musiche demenziali piuttosto ripetitive
- Dovete necessariamente avere una pistola

PROVA PLANET



Ridge Racer Type 4

DI CHRISTIAN PETTINI

E siamo arrivati all'ultima puntata di Ridge Racer. Il primo della serie, nato di fatto insieme alla console, ne rappresentò lo 'spirito poligonale'. Questo quarto episodio pompa, grazie a grafica e giocabilità, confermando il valore dei 'ridge' e la perizia dei programmatori Namco.

Fattore convenienza

91

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **9**

Gameplay **8**

Sonora **8**

Longevità **9**

Originalità **7**

A favore:

- Grafica bellissimissima
- Silvia
- Tante piste e tantissime macchine da scoprire

Contro:

- Alcune sfumature della componente arcade potrebbero non andarci giù
- I comandi di freno e acceleratore non sono analogici



Il primo Ridge Racer uscì contemporaneamente alla PlayStation. Ricordo perfettamente l'emozione nel constatare l'incredibile somiglianza tra le versioni casalinghe e da sala; ovviamente, dopo aver ripreso i sensi; quando ho sentito il prezzo del pacchetto gioco+console sono svenuto...

IL TERZO GIORNO YAMAUCHI CREÒ GRAN TURISMO

La serie di Ridge Racer è legata a doppio filo alla console Sony, anche grazie a un accordo particolarmente saldo tra la software house che l'ha sviluppata e la Sony stessa. Il quarto episodio della serie, analizzato in questa sede, esce in un delicato momento per il genere dei racing games, genericamente definito come 'il periodo post-Gran Turismo'. Infatti, tutti i driving games usciti dopo il capolavoro Polyphony devono esser con questo confrontati; il parallelo con quella che è da considerarsi



la più fedele, completa e divertente simulazione di guida mai apparsa su console si è sempre risolta a favore di Gran Turismo, sovente con esiti umilianti per lo sfidante.

UN PARAGONE DIFFICILE, ANZI IMPOSSIBILE

Tuttavia, la personalità spiccatamente arcade di Ridge Racer Type 4 rende difficile il parallelo; se Gran Turismo è una simulazione accurata che riproduce fedelmente la realtà (i mezzi, il loro comportamento su strada, l'effetto delle modifiche che possono essere effettuate), R4 è un titolo assolutamente arcade. In esso, il comportamento delle vetture, tutto frutto della fantasia dei designer Namco, non solo non è fedele (non riproduce alcun mezzo realmente esistente), ma non è neppure realistico; e il feeling di guida ha lo stucchevole sapore di un videogioco 'vero'. Pertanto, sebbene in termini assoluti il prodotto Polyphony sia superiore, la scelta

I REPLAY

Quando si parla di Gran Turismo e del botto provocato dalla sua uscita, bisognerebbe specificare tutte le innovazioni che ha portato. Accanto al realismo, al numero di macchine, alla possibilità di modificare le vetture in modo incredibilmente approfondito e alla grafica (soprattutto all'**environment mapping**), va sicuramente ricordata una

opzione di **replay** spettacolare al massimo. Da Gran Turismo in poi, nemmeno i puzzle games hanno potuto fare a meno di offrire un replay degno! Ridge Racer 4 raccoglie la sfida, e offre la possibilità di rivedere le gare; questa opzione è molto valida e, se al volante siete forklift, il grado di spettacolarità dei replay supererà quello di Gran Turismo, risaltando le vostre capacità. Inoltre, durante la replica delle vostre performances, con la pressione di **Quadrato** attiverete il **motion blur**, un effetto grafico che sfumerà i poligoni e darà un supplementare tocco di spettacolarità al tutto.



▲ I replay sono molto spettacolari. Le telecamere riprendono la competizione da inquadrature sempre avvincenti e risultano piacevolissimi da vedere.

tra i due non è univoca e molti giocatori potrebbero optare per questo più accessibile - a livello di immediatezza di guida ma non di livello generale di difficoltà - Ridge Racer Type 4.

UNA INTRO CELESTIALE

Chiarito che questo gioco è un 'gioco' e non una simulazione, partiamo con l'analisi dettagliata.

Come il terzo episodio della serie, R4 apre con una **sequenza introduttiva** che, per qualità tecnica, se la batte con i full motion video del **Final Fantasy VIII** Square; l'intro si avvale di un personaggio di sicuro fascino (**Reiko Nagase**, una ragazza virtuale che in Giappone è famosissima) e della voce di una cantante che in oriente va davvero forte: per la sua performance le hanno dato un milione di dollari e noi, irrispettosi, non sappiamo nemme-





▲ La giocabilità arcade rende R4 immediato; tuttavia, non manca una notevole profondità che deriva dal migliorarsi e affinare la propria tecnica di guida.

no il suo nome... Contemporaneamente alle faccende di Reiko si svolge una corsa spietata, commentata da sequenze spettacolari al massimo. Al termine della sequenza, un poetico commento lega le sorti del vincitore e della bella Reiko. Ho detto "poetico": non comprate il gioco sperando di vedere le zinne della ragazza perché non c'è niente di tutto questo!!!

SE LA MATEMATICA NON È UN'OPINIONE, MAGARI LO È LA STATISTICA...

Il fascino del gioco poggia sul gran numero di **macchine**; in sostanza, ci sono **quattro scuderie** che si avvalgono di **quattro** diverse **case** automobilistiche. Il giocatore può scegliere la combinazione che preferisce di scuderia e casa costruttrice, ottenendo un totale di **sedici combinazioni**, se il mio professore di statistica non mi inganna; a proposito, buon giorno professor Lombardo! Per ognuna di queste sedici combinazioni è possibile



▲ Le vetture sono tutte di pura fantasia: alcune sono identiche ai modelli che vediamo in strada, alcune sono verosimili, altre invece sono chiaro frutto della mente di un pazzo!

avere ben **venti macchine**, e il numero totale di vetture raggiunge pertanto la spaventosa cifra di **trecentoventi** bolidi. Questo numero va preso con le molle, dal momento che spesso volte due macchine possono assomigliarsi fra loro (ma differire per prestazioni e guidabilità), oppure differire esteticamente ma offrire valori e guida di fatto identiche.

GRAFICA OVER THE TOP

Nel gioco ci sono **undici tracciati**, tutti altamente spettacolari. Il design è curato in modo tale da offrire sempre una esperienza di guida esaltante, e quindi è ben studiata la successione di letali **curvoni** (da affrontare possibilmente in derapata), di salite e discese, di **rettilinei** su cui sfogare la potenza del proprio bolide. Ma le immagini testimoniano anche una cura maniacale per creare piste esteticamente convincenti; la bellezza dei tracciati è infatti assoluta e le texture sono dettagliatissime. I particolari a bordo pista (dai ponti, agli edifici, alle montagne) sono esteticamente validissimi e creano un esaltante contorno alle sfide. Tutto si muove con la velocità e la fluidità che solo **WipSout** avrebbe superato, ma qui il confronto si fa ingiusto perché il gioco **Psygnosis**, dal punto di vista esteti-

co, è assolutamente fuori parametro.

DIVERTIMENTO DA ARCADE PURO... CHISSÈ NEFREGA DEL REALISMO!!!

In pista, col pad in mano, il gioco dà il meglio. Sono stati fatti passi da gigante dai tempi del primo Ridge Racer, un lustro non è passato invano e **R4** è sicuramente un driving game dell'ultima generazione. Il divertimento che si trae dall'esperienza di guida è davvero notevole, e fa di questo titolo il parametro del genere dei **racing arcade**.

Certo, il modello di guida non è un gioiello di realismo, ma d'altronde non ha tali pretese. Al contrario, punta tutto sull'immediatezza e il divertimento.

UN GIOCO CHE DURA FINO A RIDGE RACER V SULLA PLAYSTATION 2

La **longevità** del gioco è notevole, perché è basata su elementi diversi. La sfida a lungo termine è sicuramente costituita dal numero di macchine da sbloccare e con cui riempire il proprio garage. Ma anche il perfezionamento del proprio stile di guida vi spingerà a "giocare ancora un'altra partita". L'abilità al volante paga in un modo che richiama molto ancora una volta ai **Wipeout** **Psygnosis**; il come qui, l'utente è stimolato a imparare bene i tracciati e a pennellare le curve con precisione per limare qualche secondo.

Chi crede che il gioco sia facile ha ragione, ma sbaglierebbe se ritenesse anche che il gioco sia privo di profondità. Al contrario, la dedizione a **R4** paga, e ve ne accorgete confrontandovi con i vostri amici che, dotati di mezzi migliori del vostro, perderanno grazie alla vostra abilità.

PICCOLI DEVICE DI GUIDA CRESCONO

Il gioco non è solo compatibile con i dispositivi di guida disponibili sul mercato, ma esce in contemporanea con un device disegnato apposta per lui; questo sì che è un giusto riconoscimento alla Maestà!

L'hardware in questione è nominato **JogCon**, è un pad con un piccolo volante al centro da azionare con il pollice. La particolarità risiede nel fatto che il piccolo volante offre un ritorno fisico, che differisce dal **Dual Shock**. Si tratta del cosiddetto **Force Feedback**, ovvero la manopola oppone una certa resistenza quando le condizioni di gioco lo impongono: durante una



curva, come sarebbe nella realtà, il volante è più duro da girare. Questo approccio risulta certamente più gradevole della vibrazione offerta dal **Dual Shock** e sicuramente la riproduzione della resistenza offerta da un volante reale aumenta il coinvolgimento.



▲ Velocità e derapate: questo è in estrema sintesi quello che offre R4; ah, no, mi sono scordato di parlare della spettacolarità...



▲ La grafica delle piste è sempre molto molto convincente. Sono belle le ambientazioni, sono varie le texture, scorre fluida la pista. Cosa volete di più, un Lucano?

Die Hard Trilogy 2

Viva Las Vegas

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Si tratta del seguito di **Die Hard Trilogy**, uno dei primi giochi usciti per PlayStation - classe 1996, dico male? Tutt'oggi un classico, uno dei Platinum più richiesti; un gioco che racchiude tre modalità diverse e che rendono triplice il divertimento. Se non sono tre giochi in uno, almeno due ne vengono fuori tutti! Le avventure del poliziotto **John McLaine**, nei film interpretato da **Bruce Willis**, rivivono in questo gioco che ci fa ben sperare anche per un nuovo film. Questa volta, la licenza è però più restrittiva e permette alla **Fox** di sfruttare il personaggio di John McLaine e non il volto e le fattezze di Bruce Willis. Questo, per un eventuale film, fa sperare un po' meno bene...

QUI! HEY, DI QUI!
Dovete leggere qui! Scordatevi di sfogliare le altre pagine senza leggere cosa ho da dire...
Una sorpresa per voi, qualcosa che pochi possono darvi. Ragazzi, qui con me ho una BOMBA!



▲ **Un classico per John McLaine: canotta e armi spianate. Chissà perché quando lo fanno a Pioltello ma non è così cool...**

VIVA LAS VEGAS

John McLaine è a **Las Vegas** per incontrare un suo vecchio amico, **Kenny Sinclair**. Un gruppo di terroristi multietnico ha in mente di radere al suolo la Città del Peccato e, come al solito, McLaine si trova lì. Per caso! Ditemi, c'è qualcuno di più sfigato al mondo?! Sembra che questi allegri abbiano in loro possesso la tecnologia necessaria per mantenere fede ai loro scopi, e voi ci siete dentro fino al collo. La struttura del gioco è la medesima di **Die Hard Trilogy**: abbiamo cioè tre diverse modalità



di gioco in cui i protagonisti siete incondizionatamente voi. La prima è uno **shooter in terza persona**. Un parente stretto di **Syphon Filter** a cui è stata tolta ogni velleità tecnica: giratevi nella direzione del vostro nemico e scaricate l'arma! Il puntamento è semi-automatico, porta cioè il mirino sul bersaglio una volta che vi avvicinate. È anche possibile attivare una visuale in **prima persona** per effettuare tiri di precisione: in questa modalità, è uno spettacolo ammirare il laser del puntatore che si muove al vostro comando! Le armi che troverete, in tutto ce ne sono **dodici**, variano dalle normali pistole agli shotgun, dai mitragliatori ai lanciagranate. A proposito di **granate**, è bene sapere che esistono diversi tipi di bombe a mano. Ci sono granate flash (stordenti), granate esplosive, granate fumogene, granatine e **Tequila Sunrise**! Raccogliendole in giro potrete usarle, ricordando però che non potete portarne addosso più di una: in pratica, quando ne prendete una dovete lasciare a terra quell'altra. Questo vale per tutte le armi tranne che per la **pistola**, arma che avrete sempre al fianco e sempre carica. Accorcia la vita del gioco? Naaa, non penso. A volte la felicità è un caricatore sempre pieno...

▲ **BOOM! BANG!**
Una camorra senza ritegno! In basso a destra, il caricatore segnala a vista quanti proiettili vi rimangono. Tanto basta ricaricare: sono infiniti!

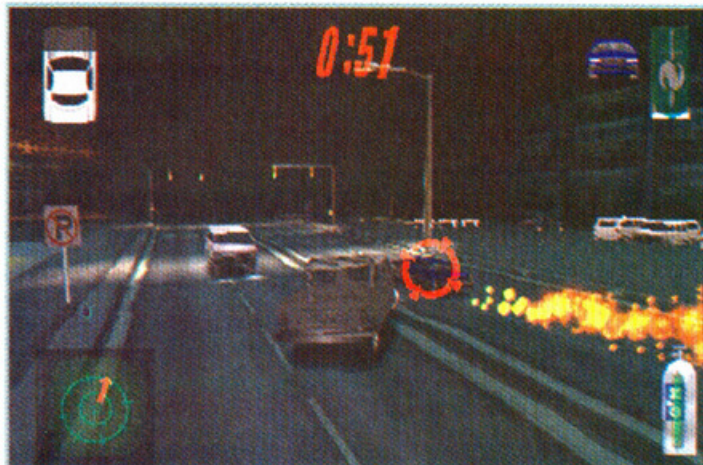
IO, IN PRIMA PERSONA

La seconda modalità di gioco è un classico **shooter in soggettiva** come possono essere **Judge Dredd**, **Point Blank 1&2** o **Time Crisis**. Voi controllate il



mirino sullo schermo e al movimento ci pensa il computer. I bersagli saltano fuori da tutti gli angoli, e la difficoltà principale sta nel riconoscere a quali sparare e a quali no. Il mirino sullo schermo è mosso dallo stick del **Dual Shock**, mentre, se usate la pistola, dovete basarvi sul colpo precedente per avere un'idea di dove mirare. Viene usato un codice colore per facilitare il puntamento: il mirino, normalmente blu, si colorerà di **rosso** una volta posizionato su un bersaglio. Questa è un'ulteriore conferma di quanto arcade sia l'impostazione di questo gioco. Toglietevi dalla mente cose come **Medal of Honor** o **Quake II**, comunque. **Die Hard** è un festival del proiettile! Anche se alla fine vi viene assegnato un **voto** in base alla percentuale di tiri andati a segno, ai colpi sparati e ai bersagli mancati, vi verrà difficile togliere il dito dal grilletto! Personalmente ho avuto occasione di provarlo solo con un joystick, device di gioco che in questo frangente è assai restrittivo. Ma volete mettere quanto è più tamarro starsene con un pistolone di fronte alla tele? Così, se entra qualcuno, vi scambia per Elvis...





▲ **Guidarete diversi autoveicoli mentre spargete il terrore sulle strade: questo pick up è l'ideale per creare incidenti. Il bersaglio è quello traghettato dal mirino rosso.**

GUIDA CAFONA FOREVER

La terza modalità di gioco è anch'essa analoga a quella del primo Die Hard, cioè la "guida cafona". A dir la verità, tutto il gioco è cafone... Comunque, tornando alla guida, il discorso si discosta di poco da quanto avveniva in passato. Il deserto del Nevada o le strip di Las Vegas, una macchina e alla guida il pericolo più grande per le strade virtuali: voi. In particolare, i due campioni di guida-guerra **Driver** e **Carmageddon** fanno capolino tra le muse ispiratrici di **Die Hard 2**. Anche se, è doveroso dirlo, alla macchina manca quello spunto necessario a farla sgommare e scodare di più, in modo da essere veramente truccida. Penso ci sia anche della responsabilità da parte del sistema frenante, troppo immediato e poco ricottaro. Lo scopo, a bordo dell'auto, è quello di raccogliere alcuni ordigni e/o speronare fino alla distruzione altri autoveicoli. Il bello è che vi è concessa praticamente ogni cosa per riuscire a farlo! E qui apro una doverosa parentesi...

L'APOCALISSE DI DIE HARD?

Come chiunque ha giocato al primo **Die Hard** sa, è possibile arrotare i pedoni che transitano placidi sui marciapiedi. Sì, in pratica li tirate sotto con ampio spargimento di sangue. Rosso. Ora io non voglio sembrare polemico, ma questa cosa si faceva già nel 1996. E c'è anche un'adorabile aggravante ironica: quando investite qualcuno con la visuale in soggettiva, il tergicristallo inizierà a pulire il vetro da tutto il sangue ROSSO che lo sporca. Adesso: mi sapete spiegare PERCHÉ con **Die Hard** non è successo niente e con **Carmageddon** sembrava dovesse succedere l'Apocalisse?! Non ditemi che è solo perché cambia lo scopo da un gioco all'altro! "Siccome in **Carmageddon** è obbligatorio e in **Die Hard** è accessorio, allora condanniamo il primo e non rompiamo le scatole al secondo". È così? Mi sembra poco probabile... Comunque, per i maniaci del sangue, anche in **Viva Las Vegas** potrete fare impunita strage di pedoni. A proposito di "Viva Las Vegas", mi preme dirvi che è il titolo di una vecchia canzone di **Elvis**; c'è anche un film, sempre da lui interpretato,



che porta lo stesso nome. La canzone è stata cantata un po' da tutti, e ne esiste anche una cantata dagli **ZZ Top**.

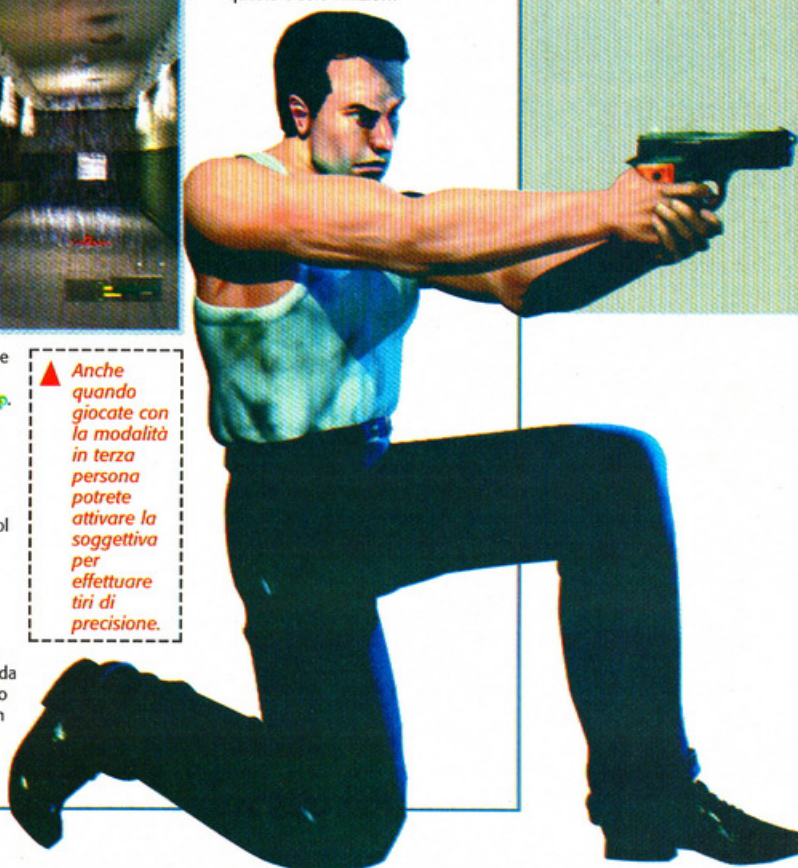
PRIMA PROVARE E POI OSARE

Esiste un'opzione **Practice** che vi consente di provare alcuni stage di gioco in qualunque modalità desideriate. Potete quindi allenarvi col pad, con la pistola o col volante. Esatto, avete capito bene: si può usare anche il volante. Il cuore del gioco, però, è senz'altro il **Movie Mode**, la modalità cinematografica. Un filmato in computer grafica ritrae **John McClane** in una classica scena da "giorno dopo" con una pizza d'asporto sul tavolo e diverse bottiglie sparse in giro. Una telefonata lo sveglia: è **Kenny Sinclair**. Così comincia il gioco vero e proprio, che vi vede

partecipare a un galà che culmina con una sommossa in un carcere. Non si sa come, voi vi ci trovate coinvolti. Quando si dice la fortuna... Da quel momento in poi, ogni sezione di gioco è intervallata da un **filmato** che vi spiega il proseguimento della storia. Voi dovrete portare a termine le missioni che vi vengono assegnate giocando con "tecnica mista" a seconda del posto in cui vi trovate.

CINQUE MINUTI E... FUOCO!

Die Hard Trilogy 2 è molto semplice; nonostante dobbiate imparare tre diverse tecniche di gioco, con nessuna dovrete impiegare più di cinque minuti per padroneggiare il joypad. Forse l'intelligenza artificiale può essere migliorata, ma il gioco mi sembra già troppo avanti per questo. Probabilmente è una scelta voluta, un'ulteriore conferma di quanto la **N-Space**, gli sviluppatori, voglia rendere accessibile il gioco. L'unica critica che può forse essere mossa al gioco è proprio la sua **estrema semplicità**, troppo spesso indice di bassa longevità. A colmare questa eventuale mancanza, ci pensano però le diverse modalità di gioco. Unite a una **grafica brillante** e decisamente rinnovata rispetto al passato, queste sono il vero cuore pulsante del gioco. Il mese prossimo leggerete con tutta probabilità una recensione; per quello che mi è stato mostrato, ci troviamo fin da subito di fronte a un classico senza riserve. Quindi, non stupitevi se vedrete un altro 95 fioccare dal cielo: ve l'ho detto, bisogna abituarsi a un numero maggiore di voti alti rispetto al passato. Si sono alzati gli standard, sono aumentate le software house, gli sviluppatori, i distributori e gli acquirenti. Per la legge dei grandi numeri, è molto più facile trovare due o tre giochi **BELLI** in più al mese, rispetto al passato. E questo è solo l'inizio...



▲ **Anche quando giocate con la modalità in terza persona potrete attivare la soggettiva per effettuare tiri di precisione.**

Potenzialità

95

Uscita prevista

Aprile 2000

Assomiglia a:

- **Driver**, **Carmageddon**, **Syphon Filter**, **Point Blank**, **Crypt Killer**, **Area 51**...

Ha qualcosa in più di:

- **Die Hard Trilogy**: la grafica

Ha qualcosa in meno di:

- Non mi viene in mente niente...

Colin Mc Rae 2

DI ALFREDO DELMONACO



ebbe la palma di miglior gioco di rally sia stata a lungo contesa fra i due **V-Rally** e **Colin Mc Rae**, quest'ultimo alla fine l'ha spuntata sia a livello di vendite sia di gradimento generale. I motivi? Molto semplice. L'ottima **realizzazione tecnica** generale e l'alto grado di **realismo** che il sistema di controllo riusciva a regalare. Inoltre, come se non bastasse, la **Codemasters** ha rischiato molto, programmando il gioco in modo che in pista potesse 'girare' solo una vettura, basando le gare sui tempi delle tappe proprio come nei veri rally. Sebbene all'inizio questa particolarità ha fatto sì che le vendite partissero un po' in sordina, alla lunga è stata proprio una delle sue armi vincenti, rendendo **Colin Mc Rae** ben fatto, divertente, realistico e soprattutto **ORIGINALE**.

Il seguito della simulazione rallystica su Play per eccellenza è finalmente realtà. Andiamo a scoprire come stanno procedendo i lavori alla Codemasters...

I TEMPI CAMBIANO

Icona del primo episodio oltre, ovviamente, al fascino di Mr. Mc Rae, è stata quella che allora era la sua vettura, la pluridecorata **Subaru Impreza**, auto mostruosa a livello di prestazioni, oltre che bellissima (ridendo e scherzando, pochi mesi dopo l'uscita del gioco, c'è stato un aumento delle vendite dell'Impreza di quasi il 20%). Ora Colin non corre più con la Subaru, per la quale ha vinto l'impossibile, ma con la **Ford**, e precisamente con la **Focus**. È proprio con questa vettura che la Codemasters ha realizzato la preview (molto pre, solo una macchina e una tappa...), mostrandoci la meraviglia delle modifiche apportate. Tanto per cominciare, sono subito chiari notevoli miglioramenti per quanto riguarda il **dettaglio grafico** delle vetture. Sebbene la copia in nostro possesso sia ancora largamente incompleta, la Focus di Mc Rae è molto definita, ponendosi subito allo stesso livello delle migliori produzioni del genere. Mi hanno molto colpito i **riflessi** sulla carrozzeria, veramente ben



▲ La giocabilità della visuale interna è stata ancora migliorata, per la mia felicità...



▲ Essendo una Prima Imppressione, logicamente non si può parlare di prodotto finito. Infatti, la Play si è... mangiata una gomma!

fatti e realistici. Per quanto riguarda le **ambientazioni**, aspetterei a dare valutazioni affrettate, proprio per le motivazioni sopra descritte. Da quello che si è visto, comunque, i paesaggi all'orizzonte sono maggiormente definiti e dettagliati che nel primo episodio. La nota negativa è rappresentata dalla netta impressione che anche nel secondo episodio gli alberi e i fusti a lato della pista rimarranno **monodimensionali**, come se fossero di cartone. Pazienza, non tutti i buchi riescono con la ciambella intorno (come diceva il grande Terence Hill). Buonissime notizie per quanto riguarda il **frame-rate**. Sarà per il basso livello di dettaglio, sarà che i programmatori ci hanno dato di brutto, ma lo scrolling scheggiava come una lippa, dando un'ottima sensazione di velocità e, quindi, di coinvolgimento. Questa sensazione di **velocità** raggiunge

serie ha venduto un disastro di copie, è stato sicuramente il **sistema di controllo** delle vetture. Vi anticipo subito che l'impostazione realistica è stata mantenuta, senza fare nessuna concessione a quella arcade. La macchina è sicuramente guidabile e reattiva, ma la guida non è mai troppo semplice o 'superficiale'. Proprio come nei migliori giochi, il sistema di controllo è facilmente assimilabile. Questo però non significa che avrete risolto il problema, perché per proseguire in modo decente lo dovrete padroneggiare perfettamente. Il bello consiste proprio nel cercare il massimo 'affiatamento' con il vostro mezzo, affidandovi a tutta la

Chiaramente, sarà possibile eseguire tutto il campionario di manovre apprese durante il Campionato del primo Colin Mc Rae.



il massimo usufruendo della **visuale interna**, generalmente quella più coinvolgente e realistica. Se i programmatori riusciranno a mantenere questa media di frame-rate, allora potremo contare su di una velocità di gioco veramente eccezionale.

SI ALLA DERAPATA

Perno sul quale il primo episodio della



▲ Un dettagliatissimo replay ci permetterà di vedere la nostra tappa da ogni angolazione possibile e immaginabile.

Potenzialità

93

Uscita prevista

Marzo 2000

Assomiglia a:

- Colin Mc Rae, V-Rally 2, Gran Turismo 2

Ha qualcosa in più di:

- Colin Mc Rae, V-Rally

Ha qualcosa in meno di:

- V-Rally (l'editor dei circuiti, il Renault 5 GT Turbo)

PRIMA IMPRESSIONE

replay



ATTENZIONE AL BOTTO!

Gli incidenti spettacolari saranno una componente fondamentale anche in questo episodio, con particolare riguardo alla visualizzazione dei danni. Infatti, sono stati implementati nuovi algoritmi di calcolo per quanto riguarda la gestione delle collisioni. Potremo quindi andare a sbattere sempre in modo diverso, ammassando la vettura in modo vario e correlato alla parte colpita. Geniale, no??

▲ Penso di essere uno dei pochi al mondo (oltre a Colin, naturalmente) a 'tenere' il mezzo in pista in questo modo.

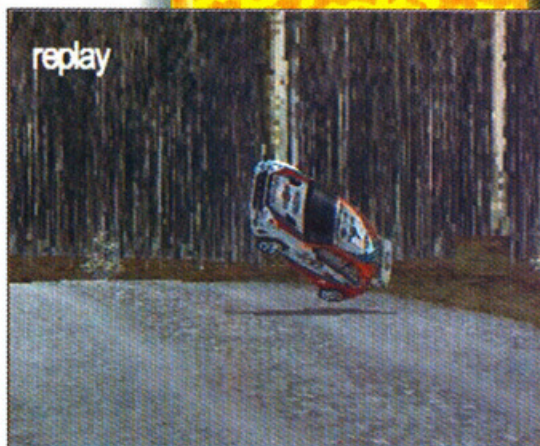
vostra concentrazione per ottenere un tempo decente. Per poter risultare competitivi in ogni tappa, quindi, risulterà fondamentale apprendere tutte le tecniche di guida. La **sterzata** della macchina è ben calibrata, garantendo una guida fluida e precisa. Confermato il tasto per il **freno a mano**, di grande aiuto nel primo episodio, e integrato alla grande nel seguito. Avremo così la possibilità di effettuare curve in derapate controllate con relativa facilità. Certo lo sfruttamento di un **volante analogico**, anche se pare che si stia lavorando ancora molto per ottimizzare la (già buona) risposta del Dual shock a livello di vibrazioni. Non è invece ancora chiaro il numero delle

correre anche in due contemporaneamente sullo schermo.

ASPETTATIVE E ANSIE

Che dire, se non che la Codemasters sta cercando di migliorare i (pochi) difetti del primo episodio per puntare decisamente al top nel genere? La grafica, sebbene 'solo' migliorata, lascia inebetiti, soprattutto in modalità **replay** dove il lavoro svolto è sicuramente di valore. Ottimi i campionamenti per quanto riguarda il **sonoro**, con

replay



◀ Ehm... forse sono entrato in curva troppo veloce... forse...

il rombo della vettura sempre molto simile a quello reale. Anche **Colin Mc Rae Rally** si allinea con la concorrenza, introducendo i famosi **scoppiettii** durante le

fuori un prodotto eccellente, pena un prematuro scivolone nel cassetto dei CD dimenticati. Certo che la versione provata era largamente incompleta, e l'unica tappa disponibile lascia intravedere (guardate le immagini e sappiatemi dire...), ma non conferma. Quindi l'appuntamento è in sede di recensione, in cui potremo esaminare la versione definitiva e (finalmente) alzare il sipario. Le carte in regola per un nuovo standard ci sono tutte, e la Codemasters i giochi li sa programmare. Fate un po' voi.

Quando decelererete o accelererete bruscamente, una serie di scoppiettii vi annunceranno che il motore risponde a dovere.



visuali disponibili. Per quanto mi riguarda (eheheh) la visuale interna è già confermata in sede di pre-view. Molto probabile l'aggiunta, oltre a quelle già presenti, di un'**interna** con il volante e di un'**esterna** da lontano. Particolarmente ben realizzata la visuale esterna che, anche se non c'impazzisco e lo sapete, rende perfettamente le sollecitazioni del terreno sugli ammortizzatori, rendendo la gara più simile a una ripresa da dietro che a un videogame. Prevista anche una modalità **multiplayer**, anche se (come al solito) non si parla di link manco per niente. Il multiplayer fino a due giocatori sfrutterà lo **split screen** e, principalmente, le gare a tappe alternate come il precedente episodio. Sarà quindi possibile

varie sgasate. L'effetto luce che accompagna lo scoppiettio è stucchevole (dovrebbe esserci anche un'immagine da qualche parte...). In definitiva, siamo di fronte al seguito del re delle simulazioni rallistiche. A confronto abbiamo già **V-Rally 2**, altro blockbuster della passata stagione, e il nuovissimo **Gran Turismo 2**, che come già saprete include una modalità rally che non ha niente da invidiare a nessuno. La lotta sarà ardua; Colin Mc Rae 2 ha sicuramente dalla sua un leggero vantaggio, se non altro perché può contare sull'episodio precedente ben realizzato ed estremamente godibile. D'altro canto, i rivali di CMR 2 sono di ottimo livello e obbligheranno i programmatori della Codemasters a tirar



MediEvil 2

DI LUCIO PROSPERI



ultima volta che avevamo visto **Sir Daniel Fortesque**, aveva appena sconfitto il **Mago Zarok**. Dopo essere stato ucciso in battaglia proprio dalle armate del Mago, Sir Daniel era stato risvegliato da un incantesimo e aveva cominciato la sua crociata, grazie al vostro aiuto, contro il suo grande nemico. Sembra proprio che 'l'eterno riposo' non si addica al nostro eroe; infatti, anche questa volta lo scheletrico Dan viene risvegliato per trovarsi nuovamente immerso in un'incredibile avventura. Un museo, una teca, l'iscrizione 'Sir Daniel Fortesque, eroe di Gallowmere': ecco come si presenterà la prima schermata di gioco, e un piccolo **fantasmino** vi comparirà subito in aiuto per spiegarvi cosa è successo e dove vi trovate...

Strappatevi le braccia e usatele per gonfiare gli zombie: Sir Daniel Fortesque è tornato... Mmmh: a guardarlo bene mi sembra un po' dimagrito.

LO SCHELETRO PIÙ AMATO

In questa nuova avventura dovrete aiutare lo scheletrico più amato della PlayStation (a ben pensarci, nessuno lo ha preso in considerazione come mascotte della console Sony; a conti fatti, non ha nulla da invidiare a Crash o Parappa...) nelle sue peripezie, attraverso tutta una serie di livelli pieni zeppi di insidie e nemici. **MediEvil 2** ha mantenuto intatte tutte le caratteristiche che hanno reso così interessante il

primo episodio: il controllo del protagonista è molto fluido, tanto che alcune volte viene da chiedersi se non si muova troppo velocemente! Le **armi** a vostra disposizione sono aumentate, anche se all'inizio avrete a disposizione il solito



▲ Il simpatico Sir Daniel sfrutta le sue abilità per arrampicarsi sulle scale e raggiungere zone altrimenti inaccessibili.



▲ La fonte d'energia è utilissima per riacquistare un po' di forza.

braccio che Daniel si strappa e che usa a mo' di mazza... Qui in redazione la cosa suscita ilarità a ogni partita! Altre armi le troverete sparse nel museo; d'altra parte, quale posto migliore per trovare spade, spadoni e scudi d'epoca? L'inventario è

▲ La pistola è davvero efficace, ma purtroppo ha i colpi limitati.

diventato più pratico, visto che ora basta portarlo in primo piano e scegliere l'arma che è a vista tra le tante a disposizione.

IL TRIONFO DEL BUONUMORE

Girovagando senza meta apparente per il museo (che è solo il primo dei livelli), scorgete delle **zone luminose**: questa luminescenza è la 'traccia' del fantasma-guida incontrato all'inizio; premendo il tasto azione lo richiamerete, ed esso vi fornirà utili indizi sul proseguimento del gioco. Ma questo è solo uno degli incontri che potrete fare, e non mancherete di far conoscenza con tipi di ogni genere, alcuni dei quali davvero loschi. Un esempio pratico di ciò che intendo per loschi è lo **Spif**, ovvero uno strozzino che è disposto a vendervi proiettili di scorta, armi, scudi, pozioni e quant'altro avete bisogno in cambio di una modica cifra. Questi soldi li recupererete qua e là per i livelli a mo' di power up, insieme ai soliti calici e altri oggetti di facile collocazione e uso (la **palla di cannone** da utilizzare, pensa un po', con il cannone; o la **torcia** con la quale impossessarsi del fuoco). La meccanica di gioco è quindi rimasta

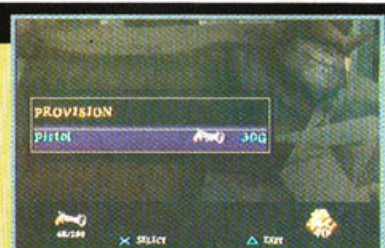


▲ Eh, ma quella è la dea Cali... chissà cosa ci fa in questo museo. In ogni caso la posso utilizzare per raggiungere quella piattaforma.

sostanzialmente invariata: puntando sulla semplicità di puzzle come 'interruttore-apre-porta' o 'cannone-abbatte-muro' piuttosto che su enigmi complessi e più ostici da superare. Come nel precedente capitolo dovrete sbarazzarvi di tutti i nemici che infestano il livello, in modo da riempire il **calice** posto in alto sullo schermo e garantirvi la possibilità di accedere allo stage successivo. **MediEvil 2** si candida quindi come un gioco easy play,

L'INVENTARIO

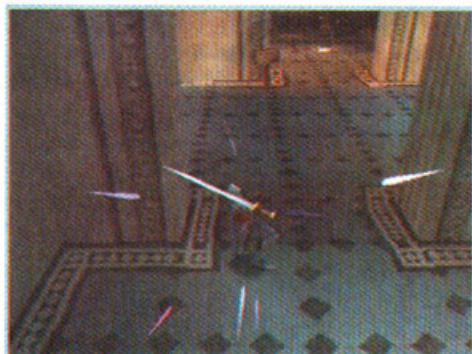
L'inventario di gioco è stato leggermente modificato in modo da essere di semplice e immediato utilizzo. Pigliando il tasto **Select** avrete immediatamente a disposizione tutti gli oggetti raccolti fino a quel momento, con gli alloggiamenti anche di quelli mancanti, in modo da rendervi perfettamente conto di cosa vi manca... Davvero ben fatto!





Sir Daniel Fortesque, back from the dead once again.

▲ Il pittoresco fantasmico che vi aiuterà nei momenti di bisogno fornendovi utili indicazioni.



▲ Tenendo premuto il tasto azione si attiva il super colpo.

di facile approccio e dall'atmosfera a effetto, adatto a tutti coloro che non vogliono fondersi il cervello davanti alla PlayStation ma regalarsi qualche ora di sano divertimento.

LE MIE OSSA VIBRANO

La prima cosa che balza agli occhi (o meglio alle mani), una volta preso possesso del joypad, è la spettacolare gestione delle vibrazioni. Il vostro pad, oltre a 'reagire' a ogni colpo subito, rilascerà piccole vibrazioni a ogni passo che compirete, cosa che vi coinvolgerà in modo davvero incedibile! La grafica sembra davvero molto promettente, e impressionano favorevolmente le animazioni sia del protagonista sia soprattutto dei bizzarri avversari con i quali dovrete combattere (buffissimi gli zombie del primo livello che proseguiranno nei loro attacchi anche una volta decapitati). Stesso discorso per quel che riguarda i fondali, curati e macabri quanto basta (con l'utilizzo sapiente di alcune zone completamente buie...) per garantire la giusta atmosfera horror/comica. Gli effetti luce e le esplosioni sono come al solito entusiasmanti; così non sarebbe se non ci fosse sotto 'qualcosa' che poche volte viene tenuto in considerazione: il saggio uso dei colori. L'altro aspetto degno di nota è senz'altro l'umorismo che pervade il gioco: già la questione del



▼ Gli zombie sono i nemici più buffi di tutta l'avventura.

braccio la dice lunga; se poi ricordate quanto succedeva nel primo Medievil, non farete fatica a immaginare come questo secondo episodio non fatterà a strapparvi più di un sorriso. Stesso discorso per il sonoro, che miscela sottofondi musicali d'atmosfera a effetti davvero divertenti (ascoltate il clangore della vostra spada contro le armature e fatemi sapere...), in linea con il tono da cartone animato di tutta la produzione.

NON CI RESTA CHE ATTENDERE

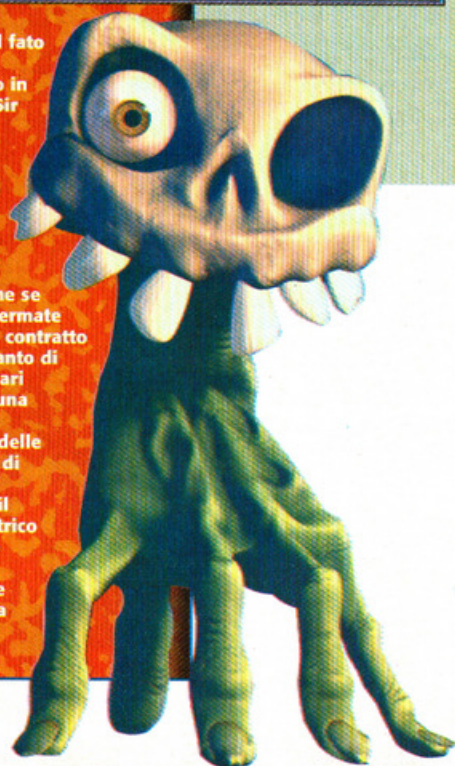
Qualche dubbio mi è rimasto in merito al sistema di controllo, non sempre precisissimo, e soprattutto alla gestione delle collisioni, a mio modesto parere leggermente imprecisa e migliorabile (cosa che credo verrà comunque perfezionata nella versione definitiva). Al di là di questi piccoli particolari, a ogni modo, credo proprio che sia evidente che questo Medievil 2 abbia tutte le carte in regola per bissare il grande successo ottenuto dal primo episodio, regalando grandi momenti di divertimento. Non resta quindi che attendere l'arrivo della versione definitiva, per confermare la bontà del lavoro svolto dai programmatori della Sony e lanciarsi nuovamente all'aiuto dello scheletrico Dan, per assicurargli il meritato riposo eterno (... da interrompere, eventualmente, al momento dell'uscita di Medievil 3).

ETERNO RIPOSO

Dura la vita di coloro che trapassano portandosi dietro un enorme cruccio, un'insoddisfazione che impedisce loro di abbandonarsi al riposo eterno, in un continuo rivoltarsi nella tomba! E questa triste sorte è toccata anche a Sir Daniel Fortesque, proclamato eroe dopo essere stato ucciso in combattimento da Zarok, ma incapace di accettare il suo mesto destino. Ma per alcuni il fato sceglie di concedere una seconda possibilità (avete presente il film "Il Corvo"?)... Ed ecco che il paladino torna in vita, sebbene spogliato del suo aspetto umano, e pronto a vendicarsi di chi tanta malvagità ha sparso in giro per il mondo. Una volta compiuta la sua vendetta, il prode Daniel era tornato soddisfatto nella sua comoda tomba, finalmente pronto per il meritato riposo eterno, considerata anche l'enorme fatica fatta per sconfiggere quel poco di buono di Zarok. A questo punto viene da



chiedersi se il fato non abbia qualche conto in sospeso con Sir Foresque, altrimenti non si spiegherebbe il perché di una sua seconda resurrezione dall'Ade (anche se voci non confermate parlano di un contratto firmato con tanto di opzione per vari sequel e per una campagna pubblicitaria delle bare in legno di mogano). Fatto sta che il nostro scheletrico amico si deve rimettere in piedi e partire per una nuova battaglia!



Potenzialità

90

Uscita prevista

Maggio 2000

Assomiglia a:

- Molti dei platform 3D della nuova generazione

Ha qualcosa in più di:

- Croc 2 (per l'atmosfera di gioco e la caratterizzazione dei vari personaggi)

Ha qualcosa in meno di:

- Spyro 2 (per il numero di mosse eseguibili dal protagonista)

Syphon Filter 2

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



La eco del primo **Syphon Filter** rimbalza ancora oggi come una granata esplosa in una piccola stanza metallica; un successo mondiale che ha rischiato di oscurare la fama di **Solid Snake**. **Syphon Filter 2** è un gioco di azione in terza persona, stupefacente per la libertà di azione che consente e tremendamente... come dicono gli inglesi... additive, dà dipendenza. Iniziate a giocare, e ogni volta che smettete l'unico pensiero che vi passa per la testa è quando potrete andare avanti.

AH! Ci siamo. Il momento è giunto. Quanto lo stavate aspettando, eh?! Quanto? Ma finalmente ci abbiamo messo le mani sopra. Vediamo se l'esplosione di Syphon Filter 2 causerà la stessa ecatombe del primo...

PIÙ VASTO...

Syphon Filter 2 riprende in qualche modo quanto lasciato in sospeso nel primo episodio. Ricorderete che la scena finale era simile a quella di **Metal Gear Solid**, cioè suggeriva lo spunto per un capitolo successivo con un colpo di scena cinematografico. In questo episodio, **Gabe Logan** viene ingiustamente accusato dal suo governo per un crimine che non ha commesso, manco fosse l'A-Team! Di mezzo ci sono sempre armi chimiche, terroristi, tradimenti e **Chance**, il nuovo compagno di Gabe. Sparso su oltre **venti livelli** che occupano due CD, **Syphon Filter 2** è stato ingrandito nelle ambientazioni, prova ne è il primo livello, ambientato sulle **Montagne Rocciose**. Tra gli altri luoghi a fare da sfondo ci sono **Mosca** e i laboratori dove si produce il **Syphon Filter** (che, lo ricordiamo, è un virus sintetico potentissimo).



▲ Le migliorie dal punto di vista grafico si possono apprezzare nelle texture dei vestiti e nelle fonti di luce. Esempio: questo bengala che riflette sulla nuda pietra.

... E BIVALENTE!

Altra novità, mutuata probabilmente da **Resident Evil 2**, consiste nella possibilità di giocare con Gabe per **dodici livelli** ed esplorarne altri impersonando **Lian**, la sua collega che avete imparato a conoscere nel primo **Syphon Filter**. È stato anche aumentato il mood cinematografico, incrementando il numero di filmati che intervallano il gioco. Questi sono realizzati con grafica **in-game**, cioè con la stessa che 'usate' per giocare. Dai tempi di **Metal Gear Solid** questa tecnica è celebre per mantenere quel senso di continuità, linfa vitale per i giochi con una trama cangiante in tempo reale. Il risultato ottenuto con **Syphon Filter 2** è quello di avere l'impressione di trovarsi di fronte a un **Bond-movie**!

UNA BELLA FERRAGLIA

Incrementato anche il numero di **armi**, vero cuore

pulsante del primo **Syphon Filter**. Come ricorderete, infatti, le diverse tecniche di utilizzo delle armi costituivano la spina dorsale del gameplay. In **Syphon Filter 2** le armi sono diventate **venticinque**, tra le quali figurano un **lanciafiamme**, **granate a gas lacrimogeno**, **binocoli** e, udite udite, una **balestra**. Già mi vedo omicidi silenziosi e guardie gambizzate!

▶ I filmati, realizzati con la stessa grafica del gioco, riescono a mantenere un buon feeling di continuità, facendo assomigliare il tutto a un unico film interattivo.



▲ All'inizio della prima missione, Gabe si deve paracadutare dal C-130 che lo trasportava, atterrando sulle Montagne Rocciose del Colorado.

ONE BLADE KNIFE

Nel primo **Syphon Filter**, l'arma di default che avevate era il **taser**, lo stordente elettrico a 'colpi' illimitati. L'utilizzo prolungato portava a combustione istantanea del nemico con grandi urla e sfoggi pirotecnici.



Syphon Filter 2 si è fatto più truce, dotando Gabe di un **coltellaccio da caccia**. "Beh, tra dare una coltellata e appiccare il fuoco a uno, c'è una po' di differenza...". Sbagliato! O meglio: se dai fuoco a uno, ti basta accendere una fiamma. Infinitamente più trucco è un accoltellamento. Lì ti ci devi proprio mettere!... **ZAC! E ZAC!...**



▲ Ecco alcuni membri dell'equipaggio del C-130 precipitato. Vi guideranno dal luogotenente Chance.



Dal punto di vista della meccanica di gioco, va segnalata la possibilità di poter **salvare** in qualsiasi momento. Benché non sia confermata, questa feature potrebbe in qualche modo minare la longevità del gioco. Nella preview non è stato possibile farlo, anche perché era piuttosto instabile sotto molti punti di vista: il gioco si 'piantava' ogni volta che cercavo di caricare un deathmatch con qualche personaggio che non fosse Gabe. Però questa è la voce che circola...



◀ Il cunicolo è bloccato: ora dovrete trovare del C-4 per far saltare la frana. Altro obiettivo che si aggiunge alla missione...

INNOVAZIONI NELLA CONTINUITÀ

Syphon Filter 2, diciamocelo chiaramente, può vivere di rendita dal successo del primo. Nessun errore è stato commesso nel processo di quella che è una modernizzazione del precedente episodio. Non ci sono state cose del tipo: Clamoroso! Cambio di Sviluppatore per Syphon Filter 2! Nulla di tutto questo: la **Eidetic** ha continuato a fare il suo lavoro, aggiungendo quel poco che basta per rendere appetibile un secondo episodio. Personalmente, anche se fosse stato identico, sarebbe comunque stato da Oscar! Mi rendo conto che però questo non sarebbe bastato per tutti, soprattutto per giocatori esigenti come voi. Ma la presenza della massiccia sezione multiplayer, come descritto nell'apposita sezione, è quel boost, quel turbo che fa decollare il titolo. A prestissimo la recensione definitiva.

◀ I movimenti di Gabe sono fluidi e cool come al solito. Le capriole continuano a servire come eccellenti manovre evasive.



Potenzialità

95

Uscita prevista

Aprile 2000

Assomiglia a:

- Tomb Raider, Metal Gear Solid. Qualcosa anche di Medal Of Honor

Ha qualcosa in più di:

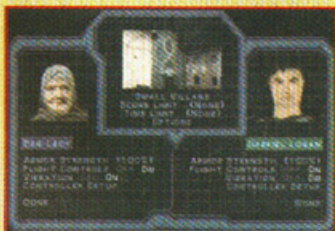
- Syphon Filter: il multiplayer

Ha qualcosa in meno di:

- Non ha da invidiare niente a nessuno

RIVIVONO I FASTI DI GOLDENEYE

Mettiamo in chiaro un paio di cose. Aborro lo split screen in quasi tutte le sue forme. Se si escludono le corse, nella totalità degli altri giochi che consentono lo split screen, la segretezza e la strategia sono elementi chiave. Se questi vengono messi allo scoperto, sullo stesso schermo dove guarda l'avversario, la spettacolarità dimezza. **Warzone 2100? KKND?** Volete dirmi che non influisce sul vostro comportamento il poter osservare le mosse strategiche dell'avversario? Cosa fate, vi coprite un occhio, quello dalla parte dello schermo del vostro avversario? Poi ci sono i giochi di corse... Beh, se il vedere l'avversario non rovina il gioco, di certo rovina la vostra vista e il vostro cervello! Non so voi, ma ho trovato sempre grandissima difficoltà nel 'centrare' la mia pista, nel mantenerla a fuoco: diamine,



◀ In questa schermata scegliete i personaggi, il luogo dello scontro, i limiti di gioco e le opzioni personali. C'è anche una vecchina!



◀ La schermata di debriefing contiene tutte le informazioni riguardanti lo scontro: tempo trascorso, numero di uccisioni, colpi alla testa e squartamenti con il coltello.

mi va insieme la vista! Poi ci sono gli sparattutto come **Quake II** e questo **Syphon Filter 2**. Chi ha letto la recensione di **007 Tomorrow Never Dies**, sa come ho incensato **007 Goldeneye** per Nintendo e come ne ho apprezzato il multiplayer in **split screen**. Ovviamente perché quella piattaforma non è linkabile, ma con le potenzialità della PlayStation in questo campo, non sfruttarle per uno sparattutto mi sembra quasi criminale! Il 'mio prediletto' Syphon Filter, da me idolatrato come divinità pagana, coccolato e vezzeggiato, purtroppo non si discosta dalla massa. Speravo che visse all'altezza delle aspettative, sveltando sulla concorrenza anche in questa feature. Purtroppo non è così, ma bisogna prendere atto che il lavoro svolto è comunque straordinario.

Come per dire: "D'accordo, non c'è il link mode, ma guarda che roba hai davanti agli occhi!" Per cui, onore al merito.

La modalità di scontro è il **Deathmatch**, nel quale i due giocatori si rincorrono in uno scenario predefinito e con regole ben definite. Scopo: lo scannamento dell'avversario, la sua celere e possibilmente dolorosa dipartita dal mondo terreno. Scegliete la locazione tra le decine disponibili: posti che avete visitato in Syphon Filter come la banca, la catacombe o i laboratori Pharcom. Ma anche posti nuovi come i garage di New York o le rovine nella foresta, le Montagne Rocciose del Colorado o il villaggio. Scegliete i personaggi: anche questi sono un misto tra i vecchi - Gabe, Lian, il cadavere vettore del Syphon Filter, gli agenti CDBC - e i nuovi come la



◀ Ecco quello che intendevo per strategia! Il Gabe di destra è riuscito a scivolare silenziosamente alle spalle di quello a sinistra e si prepara per freddarlo con un sol colpo.



◀ Scontro all'OK Corral. Tensione alle stelle, folata di vento che trascina un cespuglio di cactus, l'aria immobile.

Dottressa Elsa, bellissima rossa focosa. Stabilite i limiti di gioco: tempo e/o numero delle uccisioni. Decidete se usare i 'Colpi alla Testa' o meno, quali e quante armi usare e tuffatevi nello scontro. Il lavoro effettuato è EFFETTIVAMENTE mirabile. Gli schermi scorrono fluidi e senza eccessivi pixellamenti. Sembra però, e dico SEMBRA, che qualche concessione alla grafica sia stata fatta. La mancanza del **radar** delinea un profilo strategico maggiore, visto che non è possibile prevedere la direzione d'arrivo dell'avversario. Come per gli scontri aerei, il primo dei due che avvista l'altro, otto su dieci ne esce vincitore. Quindi è necessario muoversi con cautela, utilizzare sovente il tasto **stealth** e muoversi nell'ombra. Da questo punto di vista, Metal Gear Solid può averci messo lo zampino. Un'aggiunta al primo episodio, quella del **multiplayer**, da apprezzare solo perché è tale.

PS2 Update

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

OK ragazzi; sebbene io scriva a febbraio, leggerete queste mie parole solo a marzo, quando la **Play 2** sarà una realtà tangibile e... acquistabile? "Né", nel senso che purtroppo non sembra una realtà possibile che la Sony riesca a portare nei negozi due milioni di console, una voce che era circolata per qualche tempo. Pare che le console disponibili al momento del lancio siano al massimo **400.000**: ciò renderà complicato l'approvvigionamento per i mercati diversi da quello giapponese. Fermo restando che noi europei avremmo aspettato l'uscita della versione PAL, perché 1) siamo onesti, ed è PAL la console con cui dobbiamo giocare, limitandoci a guardare le versioni NTSC per mera passione e 2) perché i videogiochi sono un passatempo e gli importatori paralleli, che porterebbero le console NTSC sul nostro territorio, si farebbero pagare una cifra IMMORALE per un semplice videogioco. Il prezzo della versione giapponese sarà in tutta probabilità di **39.800 yen**; con il cambio (che ultimamente è salito, come mi informa Vittorio, il cuginone pratico di finanza) si tratta dell'equivalente di **750.000 lire**.

PROBLEMI DI RETROCOMPATIBILITÀ? SÌ, MA NON INSORMONTABILI...

Le notizie riguardanti la retrocompatibilità non suonano rosee come avremmo sperato. I nostri giochi per la Play 1 gireranno sulla 2 senza problemi, ma purtroppo anche senza le migliorie che sarebbero state possibili per un processore grafico esponenzialmente più potente. Soprattutto, non sarà possibile usare le vecchie periferiche per i nuovi giochi, e quindi non potremo usare la nostra attuale G-con 45 per giocare a un ipotetico **Time Crisis 2** scritto espressamente per la 2. D'altronde, questo è naturale per alcune periferiche tipo le attuali **memory card**, che appaiono davvero inadeguate alle richieste dei giochi nuovi. Inoltre, i device nativi per la Play 2 non potranno essere usati né sulla 1 (e va bene) né sulla 2 quando la useremo per 'retrogiocare' con i giochi della attuale console. Peccato.

I GIOCHI CHE POSSIAMO COMPRARE INSIEME ALLA CONSOLE

La line-up, oggi, è composta dai seguenti titoli:

- **Golf Paradise** (T&E Soft)
- **Ridge Racer V** (Namco)
- **Tekken Tag Tournament** (Namco)
- **Eternal Ring** (From Software)
- **Kesson** (KOEI)
- **Popolocrois 3** (Sony)
- **Dark Cloud** (Sony)
- **Unison** (Tecmo)
- **Drum Mania** (Konami)
- **Den Sen Electric Lines** (Sony)
- **A-Train** (Artdink)

I generi dei giochi testé indicati sono quantomai eterogenei, tuttavia per noi occidentali appaiono poco interessanti non solo le simulazioni di impresa ferroviaria (**A-Train**), i simulatori di appuntamento (**Popolocrois**) e le avventure, magari anche solo per il fatto che si tratta di titoli in giapponese. E infatti i titoli in preparazione di cui parliamo in queste pagine hanno tutti un 'gusto' nipponico che potrebbe non entusiasmare la totalità dei lettori.

TUTTI GLI SVILUPPATORI STATUNITENSIS E EUROPEI CHE LAVORERANNO PER LA PLAYSTATION 2

AMERICANI

989 Studios
7 Studios
Acclaim Entertainment Inc
Activision Inc
Agetec Inc
American Softworks Corp
Atlus USA
Bungie Software
Capcom Entertainment
Cerny Games
Cube
Crave Entertainment
Digital Anvil
Dreamworks Interactive LLC
Eidos Interactive
Electronic Arts
Enix Corp
Flesh & Wire
Fox Interactive
GT Interactive
Oddworld Inhabitants
Hasbro Interactive
Humongous Entertainment
Incredible Technologies
Infogrames Entertainment
Insomniac Games
Interplay Entertainment
Konami of America
LucasArts Entertainment
Midway Home Entertainment
Mindscape
Namco Hometek
Naughty Dog
Neversoft
Psygnosis
Red Storm Entertainment
Rage Software
Shiny Entertainment
Sierra Online
Square Electronic Arts
Stormfront Studios

Sunsoft
Surreal
Take-Two Interactive/Rockstar
TerraGlyph Interactive
The 3DO Company
THQ
Titus
Ubi Soft
Universal Interactive
Working Designs

EUROPEI

3DO Europe
Acclaim Entertainment
Activision
Argonaut Software
Criterion
Codemasters
Core Design
Disney Interactive
Eden Studios
Eidos
Electronic Arts
Eurocom Developments
GTI Software
Hasbro Interactive
Infogrames
Kalisto Entertainment
Konami of Europe
Lego Media International
Lionhead Studios
Rage Software
Reflections
Revolution
Square Europe Ltd
Take-2 Interactive
THQ International
Travelers' Tales UK
Ubi Soft Entertainment
Virgin Interactive Entertainment
Europe

I NUOVI GIOCHI

UNREAL TOURNAMENT

Uno degli shoot'em up più appariscenti e giocabili per PC arriverà su PlayStation. Si tratta di un prodotto particolarmente avanzato tecnicamente, che basa parte del suo fascino nella possibilità di gioco on-line con utenti di ogni parte del mondo. Il modem consentirà ai possessori di PlayStation 2 di vivere le medesime emozioni dell'utenza PC, consentendo un gioco via Internet davvero realistico e



coinvolgente contro giocatori di ogni parte del globo. Ciò che soddisfa sono anche le parole degli sviluppatori che, dopo aver lavorato alla versione PC, sostengono di trovarsi a loro agio programmando il gioco su una piattaforma potente e versatile, che aiuta molto il **porting** (la conversione da un formato a un altro eseguito salvando una fetta di lavoro già svolto) grazie a specifiche funzionalità hardware che lavorano alleggerendo la fatica di altri componenti.

FINAL FANTASY XI

Non sappiamo bene su quale piattaforma appariranno i Final Fantasy IX e X, ma quel poco che sappiamo sull'undicesimo capitolo della serie ci fa venire l'acquolina in bocca... Pare che sarà un gioco nato per esser goduto soprattutto su Internet, un po' come **Ultima OnLine**, un gioco per PC in cui gli utenti di tutto il mondo si incontrano in un mondo virtuale. La varietà delle situazioni possibili è infinita, così come lo è la longevità. Il bello è che il gioco uscirà per Play 2 e per PC e si potranno così incontrare personaggi controllati da utenti che giocano su piattaforme differenti! L'interazione con giocatori di ogni parte del globo sarà resa possibile grazie all'uso di **icone intuitive**, che uniranno i giocatori occidentali con quelli giapponesi, che francamente, quando ci si mettono, parlano una lingua proprio incomprensibile!!

ALL STAR PRO WRESTLING

La **Square** non è solo giochi di ruolo; dopo aver dimostrato di essere capace con picchiaduro e racing (**Tobal**) e



Eccoci di nuovo al consueto appuntamento con le notizie riguardanti la PlayStation 2. In Giappone il lancio è imminente; sul prossimo numero saremo riusciti a mettere le mani su una console, e potremo darvi le prime impressioni sul prodotto finito. Quanto ci piace naufragare nel mare dei sogni prodotti dalla PlayStation 2!

LA POTENZA DI PLAYSTATION 2 RISPETTO ALLA CONCORRENZA

Come promesso, eccovi un po' di dati per confrontare la potenza di Playstation 2 con gli altri sistemi per il divertimento casalingo.

Numero di poligoni

PlayStation 2: circa 20 milioni al secondo
 Dreamcast: circa 3 milioni circa 20 milioni al secondo
 Nintendo 64: circa 150.000 al secondo
 PlayStation: tra i 300.000 e i 350.000 al secondo

Velocità del processore centrale

PlayStation 2: 300 MHz (294.912 per la precisione)

Dreamcast: 200 MHz
 Nintendo 64: 93.75 MHz
 PlayStation: 33.86 MHz

Memoria

PlayStation 2: 32 MB Direct Rambus RAM
 Dreamcast: 16 MB (oltre a 8 MB di Video RAM e 2 MB di Sound RAM)
 Nintendo 64: 4 MB
 PlayStation: 2 MB (e in più 1 MB di Video RAM e 512 kb di Sound RAM)

Come potete vedere, la 'nostra' PlayStation 2 sarà la console più potente sul mercato; questo di per sé non sarebbe garanzia di divertimento e bellezza dei giochi... ma lo è, conoscendo la perizia dei programmatori che lavoreranno per il nuovo gioiello Sony.

Bushido Blade, Racing Lagoon sta lavorando a un gioco di wrestling davvero massiccio. Sebbene non sembri poi così interessante, dovete calcolare che la potenza dell'**Emotion Engine** consentirà di riprodurre collisioni perfette al pixel e soprattutto permetterà una modellazione dei corpi che riguarderà le contrazioni muscolari! Adesso lo aspettate con ansia pure voi, eh?



- **Monolith Software**, una softhouse composta da ex membri della Square, sta lavorando a un gioco di ruolo per Play 2 che dovrebbe uscire nel 2001; ci torneremo.
- Il calcio **Konami** subirà un ritardo; ed è ufficiale che si aggancerà alla serie **Perfect Eleven** e **NON** a quella di **Winning Eleven**.
- **CNN** ha dedicato un ricco servizio alla nuova PlayStation, illustrando al più vasto pubblico le capacità dell'**Emotion Engine**: è una dimostrazione dell'interesse trasversale della nuova console Sony, passata attraverso un interessante parallelo con i PC.
- Gli **Oddworld Inhabitants**, autori delle due avventure bidimensionali di Abe, stanno lavorando a un terzo episodio intitolato **Munch's Oddysee** che sarà (ci mancherebbe...) interamente poligonale, arricchirà la intelligente meccanica delle due avventure precedenti e sarà **ENORME**, garantendo oltre **200 ore** di gioco!



RESIDENT EVIL SICURAMENTE SU PLAYSTATION 2

Shinji Mikami, il creatore della serie Capcom di **Resident Evil**, ha reso ufficiale la più ovvia delle notizie: è in preparazione un **Resident Evil** tutto per PlayStation 2. Come sapete, il mondo di **Resident Evil** prevede che ogni gioco si inserisca coerentemente all'interno di una storia complessa. L'episodio per la nuova console Sony narrerà eventi idealmente inseriti dopo i fatti narrati in **Resident Evil 2**. A livello tecnico, possiamo fin d'ora affermare che verrà abbandonato il sistema di inquadrature fisse per proporre un ambiente di gioco totalmente **tridimensionale**. Ci credo, con quel po'po' di hardware a disposizione...



Pump Action



ome è ormai triste abitudine delle case produttrici, anche questa pistola è dotata di diversi pulsanti e cursori, la maggior parte dei quali rimarranno inutilizzati. Permettetemi uno sfogo: MA CHE COSA SE NE FA UNO DELLA FUNZIONE DI AUTOFIRE?! Il bello di poter giocare con la pistola è proprio quello di poter sparare. Cosa faccio, mi segò le gambe da solo e metto il fuoco automatico? Passi per la funzione di **auto-ricarica**, anche se io trovo infinitamente divertente anche caricare durante i vari passaggi di gioco. La funzione **Set**, l'inutilità fatta cursore. Serve per stabilire di quanti colpi deve essere la raffica del fuoco automatico. Ma dimmi tu! Poi c'è anche una posizione che indica **AF+AR**, acronimi per Auto Fire e Auto Reload: nel senso che potete decidere di far sparare e ricaricare la pistola automaticamente. Già: uno si mette lì, muove il braccino e si diverte. Ma mi si faccia il piacere! Comunque, c'è da dire che esiste la modalità **Norm** (non quello di Cin Cin) e che nessuno vi obbliga a usare le altre caratteristiche. Però, i soldi spesi per progettare e realizzare quel cursore avranno inciso sui costi, no? E non potevano usarli per farla di un materiale più cool? O addirittura per abbattere i costi? Una pistola a poche decine di mila lire con un marchio prestigioso come quello Guillemot: un successo annunciato! Ma non è tutto! Sul lato sinistro della pistola c'è un altro cursore a tre scatti chiamato **SPEED**. Questo serve per stabilire la velocità di fuoco automatico. In pratica, l'inutilità fatta tasto.

GLI ALTRI TASTI

Nel punto dove idealmente ci sarebbe il cane della pistola (cioè la cuccia della pistola), si trovano due tasti: **Normal** e **GunCon**. È proprio come sospettate: il primo imposta la pistola come una normale light gun, cioè per giochi come **Die Hard**, **Judge Dredd**, **Crypt Killer** e **Lethal Enforcers**. Ovviamente, il tasto GunCon imposterà la pistola emulando quella prodotta dalla Namco; va da sé che i giochi in cui usarla sono principalmente **Time Crisis** e **Point Blank 1&2**.

Nei vari menu, questi tasti servono per scorrere su e giù le varie opzioni. Sempre sul lato sinistro c'è il tasto **Start** (e questo serve); sotto di questo c'è una leva, la replica di quella realmente esistente sul carrello delle pistole vere; è la leva che mantiene il carrello in



The action gun with reload for real arcade sensations!

Le pistolet avec recharge style fusil à POMPE pour de véritables sensations d'arcade !

Finalmente una pistola! Era dal numero 2 di Planet che non ne testavo una. Il pregio più grande è senz'altro la leggerezza; il punto debole è la lunghezza dei cavi. I punti 'nulli' sono rappresentati dalla miriade di pulsanti praticamente inutili ma che nessuno vi obbliga a usare. Incuriositi?

posizione aperta. In questo caso, serve come tasto di ricarica ed è facilmente raggiungibile con il pollice, permettendovi di mantenere l'indice sul grilletto e di continuare la vostra opera di sterminio. Sul lato destro c'è un solo pulsante chiamato **Special**. Questo serve ad attivare armi speciali come le **smart bomb** o i **lanciarazzi**, ovviamente con i giochi che lo consentono. Anche lo **Special** è facilmente raggiungibile con il dito indice, senza cambiare l'impostazione dell'impugnatura. L'unico backdraw (il rovescio della medaglia) è che dovrete togliere l'indice dal grilletto e smettere di seminare morte e distruzione per una frazione di secondo, compromesso a cui è facile scendere. Ma questo device non si chiamerebbe così se non fosse dotato della feature più tamarra, della caratteristica più zamunda che si possa immaginare su un oggetto del genere: la **ricarica 'a pompa'**. Breve cenno tecnico per i non addetti ai lavori.

PARENTESI TECNICA

Le armi cosiddette 'a pompa' sono quelle che richiedono un'azione manuale di ricarica, quindi considerate a ricarica manuale. Le armi automatiche (fucili mitragliatori) o semi-automatiche (pistole) si differenziano da quelle manuali perché sfruttano i gas generati dall'esplosione del proiettile per espellere il bossolo vuoto, caricare il nuovo proiettile e armare il cane che lo farà detonare. A parte che l'idea di un cane armato mi ha sempre spaventato: pensate quante rivincite si potrebbero prendere sui loro 'migliori amici'... Quindi, ricapitolando: le armi automatiche come i **fucili mitragliatori** sparano, espellono, ricaricano e sparano nuovamente finché tenete il grilletto premuto. Le armi semi-automatiche, come le **pistole** che vedete in tutti i film, quando premete il grilletto sparano, espellono, ricaricano e restano pronte per il colpo successivo. Le armi a carica manuale come i celebri fucili a pompa (uno per tutti, il **Remington 870**), sfruttano dei proiettili 'a pallettoni', generalmente calibro 12, del tutto simili a quelli da caccia. Per questioni tecniche che non sto a spiegarvi, alla detonazione del proiettile non ci sono abbastanza gas di recupero per espellere il bossolo vuoto e ricaricare.



Si rende quindi necessaria un'opera di carica manuale che si traduce visivamente in quel gesto così cool che vedete in tutti i film: TLAK-TLAK!

Una precisazione prima di proseguire: quando nei film vedete qualche fico che fa il gesto di caricare un fucile a pompa con una mano, tenendolo per la canna e facendolo scattare su e giù, È UNA BUFALA! O meglio: tecnicamente è possibile, ma il meccanismo è assai duro, tanto da necessitare una mano che tiene ferma l'arma e l'altra che la ricarica. Non sono piccolo di stazza e non mi manca la forza fisica, ma VI ASSICURO che è un movimento assai difficile che raramente riesce al primo colpo e comunque non ne consente altri, vista la forza che richiede. Fine della parentesi tecnica.

LA PISTOLA DEL RICOTTARO

La **Pump Action Gun** è dotata di questa caratteristica, anche se: A) non esiste una pistola di quelle dimensioni che si ricarica così; B) è un movimento che richiede tempo, anche se in termini di secondi. Penso che l'inserimento di questo meccanismo sia stato effettuato per bilanciare la presenza dell'**autofire**. Mi spiego: "Vi diamo una pistola che, se volete, spara e si ricarica completamente da sola. Vi prende anche la mira e vi massaggia il braccio mentre la tenete impugnata, in modo da non affaticarvi. Potete anche non guardare lo schermo! Però vi diamo anche la possibilità di ricaricare ogni singolo colpo con una mossa da film d'azione: TLAK-TLAK! Questo vi impegnerà per qualche secondo, giusto il tempo di farvi scaricare addosso una gragnuola di colpi e di rimanere stecchiti a terra". Come dire: da un eccesso all'altro! Per fortuna c'è sempre la tanto cara modalità **Normal** che rimette a posto le cose.

QUESTIONE DI MISURE (LA TAGLIA CONTA)

Il cavo del **Dual Shock** è lungo due metri. Il cavo della light gun Guillemot è lungo un metro e ottanta. Fin qui, nulla di male: troppe sono le variabili riguardanti i giocatori. Chi sta più vicino allo schermo, chi più lontano; chi non ci vede e chi bara, avvicinandosi... Un sacco di fattori da tenere in considerazione, forse troppi: politicamente si è optato per centottanta centimetri. Il problema è un altro. Come sapete, le pistole per la PlayStation hanno bisogno di essere collegate alla porta del pad E alla presa scart tramite un piccolo adattatore. Questo

adattatore è collegato a un cavo che parte direttamente dallo spinotto: in termini pratici, significa che la distanza massima tra la console e la presa scart della televisione è pari alla lunghezza di questo cavo. Il quale è lungo novanta centimetri! Non so se vi rendete conto, ma è una distanza **INACCETTABILE**, specialmente se si pensa che la presa scart è DIETRO al televisore, quindi i centimetri diventano ancora meno. La considero inaccettabile perché io tengo la televisione lontana e la Play vicina a me; magari voi avete una disposizione diversa per la quale novanta centimetri sono più che sufficienti, ma un cavo un po' più lungo gli costava tanto farlo?

ULTIMI COLPI

La light gun della Guillemot è un oggetto leggero, e questo è un dato di fatto. Il suo peso si aggira sui **duecento grammi**, poco più. Non vi dico la faccia di mia madre quando mi sono presentato in cucina con una pistola e le ho intimato di gettare a terra tutta la pasta che stava pesando e di alzare le mani! L'espressione più buffa l'ha fatta quando ho appoggiato l'arma sulla bilancia e l'ho pesata per ben tre volte di fila come neanche il più infido dei salumieri farebbe... Ma proseguiamo! Duecento grammi, dunque. Per una mai scritta legge meccanica, leggerezza è sinonimo di fragilità, di scarsa resistenza. Si deve anche però tenere presente che le sessioni di gioco sono, normalmente, piuttosto lunghe. Una pistola che pesa di più potrebbe facilmente indurre stanchezza nel braccio di chi la usa. Ci si trova quindi di fronte a un dubbio: perché è così leggera? Ma soprattutto, resisterà nel tempo? Il prezzo di vendita, poco sotto la media rispetto agli altri, permette di poter prendere in considerazione l'acquisto: tutto dipende da quanto siete disposti a rischiare.



Cheat

A CURA DI ANDREA NICOSIA

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

- Simulatore per le missioni: completate il gioco, ottenendo tutti e 5 i finali con un pilota e salvate. Poi, ricaricate il file: troverete un'opzione S-File. Sceglietela per accedere al simulatore.



KNOCKOUT KINGS 2000

Inserite questi nomi in modalità Career. Potete salvarli su Memory Card e utilizzarli sia in Career Mode che in Exhibition Mode:
Ed Mahone
Gargoyle
Jermaine DSuri
Mark Ecko
Marlon Wayans
Q
Q Tip
Tim Duncan
Roswell (Alien)



Shmucko (Clown)

- **Combattere con Mills Lane:** guardate il video "cyber athlete" del menu opzioni. Ora, iniziate un combattimento in modalità Exhibition e fatevi squalificare. Da adesso, potrete selezionare Mills Lane, categoria Pesì Medi.
- **Personaggi miniaturizzati:** guardate il video "cyber athlete" del menu opzioni. Ora, iniziate una partita nella modalità Career e inserite MINIME come nome. Per riportare tutto alla normalità, inserite come nome RESETPASS.
- **Teste dondolanti:** inserite THROB come nome nella modalità Career.

NASCAR 2000



Inserite questi codici nella schermata di selezione del pilota:

- **Giocare con Alan Kulwicki:** L1, R1, L2, R2, Quadrato, R1, L1, R2, L2, Cerchio.
- **Giocare con Benny Parsons:** L1, R2, R1,

L2, Quadrato, R2, L1, R1, L2, Cerchio.
- **Giocare con Bobby Allison:** L1, R1, L1, R1, Quadrato, L2, R2, L2, R2, Cerchio.
- **Giocare con Davey Allison:** R1, L1, R1, L1, Quadrato, R2, L2, R2, L2, Cerchio.
- **Giocare con David Pearson:** L1, R1, R2, L2, Quadrato, R1, L1, L2, R2, Cerchio.
- **Giocare con Cale Yarborough:** L1, L2, R1, R2, Quadrato, R1, R2, L1, L2, Cerchio.
- **Tracciato Montana:** L1, L1, R1, R1, Quadrato, L2, L2, R2, R2, Cerchio



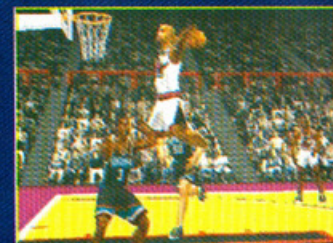
NBA LIVE 2000

- **Sbloccare le Leggende:** inserite questi nomi e cognomi nella schermata di Creazione del Giocatore. Apparirà una richiesta di conferma. Dopo aver inserito il codice, tornate alla schermata di Setup del gioco e premete **Cerchio** per far apparire il menu rapido. Selezionate l'icona stella e premete **Croce** per accedere alla schermata di sblocco delle leggende. Da qui potrete assegnare qualsiasi leggenda a qualsiasi squadra.



Giocatore	Era	Soprannome
Andrew Phillip	50's	Whiz Kid
Bill Sharman	50's	Charity Stripe
Bob Cousy	50's	B-Balls Cooz
Bob Pettit	50's	Crash Boards
Carlo Braun	50's	Hard Wood
Cliff Hagen	50's	Hook Shot
Dolph Schayes	50's	Set Shot
George Yardley	50's	Yard Bird
Harry Gallatin	50's	Iron Horse
Larry Costello	50's	Cross Over
Paul Arizin	50's	Pitchin' Philli
Richard Guerin	50's	Play Maker
Bill Russell	60's	All Defensive
Elgin Baylor	60's	Offensive Force
Hal Greer	60's	Jump Shot
Jerry Lucas	60's	Lucas Layup
Jerry West	60's	The Mr. Clutch
Lenny Wilkens	60's	Player Coach
Oscar Robertson	60's	Bucks Big O
Sam Jones	60's	Bank Shot
Tommy Heinsohn	60's	Flat Shot
Walt Bellamy	60's	No Comment
Willis Reed	60's	Soft Touch
Wilt Chamberlain	60's	Big Goliath
Bill Walton	70's	Shot Blocker

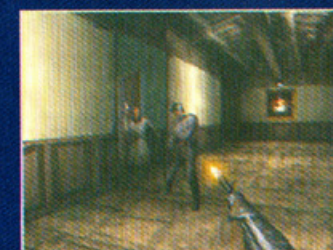
Billy Cunningham	70's	Leaping Kangaroo
Bob Lanier	70's	Big Foot
Dave Bing	70's	The Duke
Dave Cowens	70's	Red Head
Earl Monroe	70's	Magic Pearl
John Havlicek	70's	John Hondo
Nate Archibald	70's	Big Tiny
Pete Maravich	70's	Passing Pistol
Rick Barry	70's	Foul Shot
Walt Frazier	70's	Cool Clyde
Wes Unseld	70's	Glass Cleaner
Charles Barkley	80's	Mound of Rebound
Dominique Wilkins	80's	High Light
Earvin Johnson	80's	Magical Guard
George Gervin	80's	Chilled Iceman
Hakeem Olajuwon	80's	The Dream Machine
Isiah Thomas	80's	Bad Boy Zeke
James Worthy	80's	Big Game
Julius Erving	80's	Doctor's In



Kevin McHale	80's	Sixth Man
Larry Bird	80's	Celtics Pride
Michael Jordan	80's	Come Fly With Me
Moses Malone	80's	Free Throws
Robert Parish	80's	Celtic Chief
David Robinson	90's	Spurs Admiral
Gary Payton	90's	Human Glove
Grant Hill	90's	Class Act
John Stockton	90's	Jazz Man
Karl Malone	90's	Mailman Delivers
Mitch Richmond	90's	Live Coverman
Patrick Ewing	90's	Player President
Reggie Miller	90's	Outside Threat
Scottie Pippen	90's	Complete Game
Shaquille O'Neal	90's	Little Warrior
Shawn Kemp	90's	Power Dunker

MEDAL OF HONOR

Inserite questi codici per abilitare i cheats. La Enigma Machine emetterà un flash per confermare l'inserimento.



- Personaggi per il multiplayer
Winston Churchill: FINESTHOUR
Bismarck the Dog: WOOFWOOF
Wolfgang: HOODUP
Werner von Braun: ROCKETMAN
William Shakespeare: PAYBACK
Velociraptor: SSPIELBERG
Col. Muller: BIGFATMAN
Otto: HERRZOMBIE



- Invincibilità: MOSTMEDALS
- Grafica wire frame: TRACERON
- Foto del designer: AIRULES
- Foto del designer: COOLCHICK
- Munizioni infinite: BADCOPSHOW
- Fuoco rapido: ICOSIDODEC
- Colpi rimbalzanti: GOBLUE
- Powerups speciali per il multiplayer: DENNISMODE
- Modalità "American movie": SPRECHEN
- Captain Dye mode (l'energia non cambia quando si passa di livello): CAPTAINDYE
- Making del livello 1: INVASION
- Making del livello 2: BIGRETA
- Making del livello 3: DASBOOT
- Making del livello 4: STUKA
- Making del livello 5: KOMET
- Making del livello 6: TWOSIXTWO
- Making del livello 7: MISSLEAGUE
- Making del livello 8: VICTORYDAY

TEST DRIVE 6

Inserite questi codici al posto del vostro nome.

- Sblocca tutte le auto: DFGY
- Sblocca tutti i tracciati: ERDRTH
- Sblocca tutti i tracciati rapidi: CVCVBM
- Sblocca le piste più corte: QTFHYF
- Sblocca tutte le sfide: OPIOP
- Disabilita i checkpoint: FFOEMIT
- Ottenete \$ 6.000.000: AKJGQ
- Modalità 'Stop the Bomber': RFGTR



XENA: WARRIOR PRINCESS

Inserite questi codici nel menu principale; un suono confermerà l'attivazione del trucco.



- Invincibilità: Su, Su, Su, Cerchio, Quadrato, Su, Destra, Sinistra.
- Scudo e Potenza d'Attacco al massimo: Triangolo, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Su, Su, Su.
- Tutti i livelli: Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Su, Su, Su.



GRAN TURISMO 2

- **Super Patente:** prendete tutte le patenti (A, B, Intl. A, Intl. B, Intl. C) per sbloccare l'opzione "Super License" nel menu delle patenti.
- **Event Synthesizer Race:** prendendo la Super Patente sblocherete la gara "Event Synthesizer" nella Gran Turismo League.



- **Tutte le piste in modalità Arcade:** prendete tutte le patenti, compresa la Super Patente.
- **Credits finali:** dovete vincere tutte le gare della Gran Turismo League.
- **Patenti più facili:** dal menu principale del disco simulazione (il disco 2), scegliete l'ultima opzione (Trasferimento o Comunicazione) per caricare le patenti da un salvataggio del primo Gran Turismo.
- **Indicatore di altre automobili:** quando scorrete i listini per acquistare un'auto, fate attenzione all'angolo destro dello schermo. Se appare una freccia che punta verso destra, selezionatela per vedere altri modelli. Questo funziona anche con alcuni modelli speciali (per esempio, la Ford ha quattro modelli speciali).
- **Auto e soldi bonus:** comprate una Mitsubishi 300GT e usatela per vincere la

gara 4WD. Se ce la fate, otterrete un'auto valutata appena 125.000 crediti, ma con manovrabilità e velocità eccezionali.

- **Comprate un'auto veloce come Suzuki Escudo Pikes Peak Version:** andate alla gara Tuned-Turbo Challenge e selezionate il Test Course. Se vincete, otterrete 50.000 crediti e una drag car, valutata 250.000 crediti. Dovrete prima batterla per vincerla. È molto rapida ma non curva bene.

- **Vincete la 4WD Challenge a Laguna Seca per ricevere un'auto da 618 hp:** usatela nella gara Test-Track Race della Turbo-Tuned Challenge. Per ogni gara da tre giri che vincete otterrete 50.000 crediti e un'auto che ne vale 30.000.

- **Usate un'auto potente e veloce come la Nissan Skyline GT-R Vspec (R34J) '99 e portatela al massimo con il tuning:** selezionate Special Events, scegliete Line Su 4, e poi Tuned Turbo Car No.1 Race per il Test Course. Arrivate primi per ottenere 50.000 crediti e una Skyline che ne vale 30.000. Continuate a gareggiare finché non vincete una Mine's HK5 180 SX (modificata per le corse). Gareggiate ancora finché non vincete una Mines Lancer V (modificata per le corse).

- **Dopo aver vinto tutte le gare nazionali, correte una qualsiasi delle gare Euro-Pacific Races:** ogni vittoria vi frutterà 10.000 crediti e un'auto che ne vale 250.000.

- **Comprate una Nissan Skyline GTS-t Type M(R32J) '91 usata:** modificatela con tutti gli upgrade per le prestazioni e la manovrabilità, tranne gli oggetti "solo per professionisti". Correte la "Grand Touring Cup" e arrivate primi nella Midfield Raceway (ci vogliono circa 4 minuti). Riceverete 30.000 crediti e una Unisia Jecs Skyline da 250.000. Vendete l'auto, ripetete il procedimento e in meno di 16 minuti vi troverete in tasca circa 1.120.000 crediti.

- **Selezionate l'evento "Muscle Car" e correte la seconda gara:** vincendola otterrete un'auto da 75.000 crediti e un premio di 8.000 crediti.

- **Correte la gara di resistenza da 30 giri e vincetela:** otterrete una Supra Race Car da 250.000 crediti e un premio di 150.000 crediti. Per vincere vi conviene usare un'auto tipo la Supra Twin Turbo R del '91 modificata con gomme sportive, freni sportivi, sospensioni sportive, chip upgrade, stage 1 turbo, racing intercooler, racing exhaust e una riduzione di peso stage 2.



- **Vincete la gara di Laguna Seca della Gran Turismo All-Star League:** verrete ricompensati con 50.000 crediti e con la TVR Speed 12, che potete vendere per altri 500.000 crediti.

- **Ottenete la medaglia d'oro in tutte le prove per le patenti:** verrete premiati con una FTO LM; usatela per vincere la gara di Red Rock Valley della Gran Turismo All-Star League per due volte e vendete le auto che vincete, otterrete un totale di 1,1 milioni di crediti.

TOY STORY 2

- **Debug mode:** alla schermata dei titoli premete: X, Cerchio, Quadrato.



- **Sconfiggere la Macchina Radiocomandata senza gli stivali jet:** ogni volta che l'auto radiocomandata cerca di superarvi, piazzatevi davanti a lei e fatevi tamponare: si fermerà per qualche istante. Continuate a correre e a farvi tamponare, facendo attenzione a non finire nel cemento. Potete ripetere questo trucco per ottenere il Pizza Planet Coin.

- **Aumentare l'energia:** quando avete quasi finito l'energia, uscite rapidamente dal livello e poi rientrate: dovrete essere invincibili.

- **Livello segreto:** al Livello 1, se riuscite a



raccolgere 100 monete o più, parlate con Hamm e lui vi inviterà in una stanza segreta chiamata "il laboratorio di Woody". Qui potrete raccogliere consigli, trucchi e suggerimenti per superare gli altri livelli.

- **Scorciatoia per l'orecchio di Mr. Patata:** nel Livello 1, nella stanza in cui si trova Hamm, saltate sulla sedia, proiettatevi in alto e poi riatterrate. Anziché saltare oltre sulla piattaforma successiva, scendete e giratevi: dovrete trovare l'orecchio.

- **Sbloccare tutti i livelli:** alla schermata del titolo, premete Su 4 volte, Giù 2 volte, Su 2 volte e, infine, Giù 3 volte. Se inserite correttamente il gioco sblocherete tutti i livelli, ma dovrete ugualmente completare tutte le missioni, dato che non potrete trovare più i Pizza Planet Tokens.

Quelli di ruolo sono giochi nei quali l'utente si immedesima in un personaggio; si tratta di prodotti nei quali il profilo dei personaggi impersonati passa attraverso una quantità di numeri che ne determinano le caratteristiche (forza, resistenza ai colpi). La struttura del gioco si adegua a questo (armi che tolgono una determinata quantità al valore "resistenza", per esempio). Spesso la trama è complessa e coinvolgente, avanza in base agli esiti delle azioni del giocatore (combattimenti, dialoghi, raccolta di oggetti, raggiungimento di luoghi) e costituisce di fatto "il perché" di questo tipo di giochi.

GIOCHI DI RUOLO

A

ALUNDRA
(Psygnosis)
MC

Un gioco di ruolo che sembra arrivare dal Giappone è nato invece in quel di Manchester, negli uffici della beneamata Psygnosis. La trama è interessante: entrate nei sogni degli altri! La struttura è molto simile a quella degli altri GDR in 2D, e anche la qualità è media.
N. giocatori: 1



83

B

BLAZE & BLADE
(Funsoft)
DS, MC



È un gioco di ruolo classico, che possiede tutti gli elementi che sono in grado di attirare i fans di questo nobile genere.



Scegliamo un eroe (o un'eroina) per liberare la Forbidden Land (un nome che indica inequivocabilmente un luogo ameno) dalle forze del male. L'ottimo sonoro e la grande longevità - classica di ogni GDR che si rispetti - ne fanno un buon prodotto, rovinato da un'eccessiva quantità di dialoghi e una grafica che non è possibile definire "piacevole".
N. giocatori: 1

lizzazione, con le sue trasformazioni (lupo, nebbia, pipistrello) e il suo bisogno di sangue. Certo, l'aspetto non è vincente, le fasi di esplorazione sono troppo lunghe e la trama è un po' troppo diluita; al contrario, doveva essere più presente e tutta la realizzazione doveva avere un taglio più avventuroso. Snervanti, infine, i caricamenti.
N. giocatori: 1

79

D

DIABLO
(Electronic Arts)
MC



Direttamente (si fa per dire, visto il tempo impiegato per la conversione) dal PC, arriva questo RPG dalla impostazione particolarmente arcade. Si combatte all'interno di dungeon puzzolenti e mal frequentati, muovendo l'omino e facendogli tirare direttamente i fendenti. È certo abbastanza monotono, ma l'ambientazione è bella e risulta particolarmente gradevole l'aspetto della crescita del personaggio. Un altro punto a sfavore è la grafica, molto confusa.
N. giocatori: 1-2

77

BREATH OF FIRE III
(Virgin)
MC



Similmente a diversi altri prodotti, Breath of Fire III è un onesto gioco di ruolo, smisurato nelle dimensioni e abbastanza interessante nella trama. I combattimenti riescono a essere abbastanza avvincenti anche se, ciò che è tipico nei GDR, sono un po' troppo pressanti. La grafica è sufficiente; ma non è che, tranne Final Fantasy, questo aspetto sia sempre stato curato

F

FINAL FANTASY VII
(Square)
MC

Il più bel libro fantasy che abbiate mai letto è disponibile sulla vostra PlayStation. Arricchito da sequenze filmate e musiche dell'altro mondo, e da una struttura di gioco basata su

DUE PERLE SQUARE CHE NON CONOSCIAMO MAI

I giochi di ruolo vanno davvero forte in Giappone; lì le software house combattono una guerra a colpi di capolavori che, nella vecchia Europa, spesso non vediamo se non per la bontà di qualche importatore parallelo; che comunque non è affatto un benefattore, visto quanto si fa pagare i giochi importati... La Squaresoft, a cui dobbiamo quelli che sono assolutamente da considerare i due GDR più belli mai apparsi su PlayStation (il riferimento ovviamente è ai **Final Fantasy VII** e **VIII**), ha profuso la sua perizia anche in

altri due giochi di ruolo che però, considerati meno affascinanti per il pubblico occidentale, non hanno mai conosciuto una conversione in formato PAL. Tuttavia, è giusto che in questa sede si parli di questa coppia di prodotti Square, e che se ne raccomandino l'acquisto. Non lasciateveli scappare se dovete avere la fortuna di trovarli su qualche scaffale o la fortuna doppia di poterli comprare direttamente all'estero, unendo al piacere di un viaggio anche quello di un buon acquisto!

PARASITE EVE
Squaresoft
MC, DS



Aya è un'agente di polizia che assiste alla spaventosa cattiveria di Eve, un essere malvagio a cui si devono gli orribili esseri mutageni che terrorizzano una New York imbiancata da una romantica neve. Una robusta manciata di horror aumenta il fascino di questo GDR, che si basa su combattimenti a turni dinamici e su una gestione del personaggio abbastanza snella, che avvicina Parasite Eve a un'avventura. La trama è

bellissima, sorretta da una grafica assolutamente degna che vi toglierà più volte il respiro. Ottimo ma non longevo come sarebbe stato opportuno per via della sua "anima" GDR.
N. giocatori: 1

94

XENOGears
Squaresoft
MC



Il primo GDR Square a presentare una grafica tridimensionale è questo Xenogears; le aree di gioco sono costituite da

strutture poligonali belle e dettagliate, seppur non spettacolari come quelle, fisse, di Parasite Eve e dei due Final Fantasy. Il protagonista, Fei, è un giovane ragazzo privo di memoria, e lo guideremo a ritrovare i ricordi; sullo sfondo vive un mondo futuro in cui la lotta fra bene e male si combatte con nuove armi, dei robot rinvenuti nel sottosuolo. Il loro uso costituirà il cardine attorno al quale si struttureranno i combattimenti. Lungo e avvincente, si tratta di un prodotto dalla spiccata personalità che non dovrebbe sfuggire a chi ama i GDR fatti come si deve.
N. giocatori: 1

94

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
(BMG)
MC



Antico GDR di stampo classico nella struttura ma molto originale nella trama. Impersoniamo un vampiro in cerca di vendetta, e la caratterizzazione del personaggio condiziona tutta la rea-

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità

MC = Memory Card

LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

splendidi combattimenti e fasi di ricerca davvero approfondite.



Per giunta, è indimenticabile l'essenza del GDR, grazie al grande numero di parametri e a tutti gli oggetti che incontrerete. Un gioco epico e meraviglioso che dovete avere per forza.

N. giocatori: 1



95

G

GRANDSTREAM SAGA

(Sony)
DS, MC
Un classico gioco di ruolo molto giapponese

nell'aspetto generale. Il mondo in cui è ambientato il gioco è formato da isole sospese in aria; queste terre stanno affondando e voi, un mago apprendista, dovete sbrigare questa faccenduzia.



I combattimenti, fondamentali in questo genere di giochi, avvengono a turni. La fase esplorativa è abbastanza interessante, anche se rovinata da un ritmo ottantenne. La grafica è accettabile: è stato usato il 3D per la rappresentazione degli scenari, ma la qualità delle texture non è epocale. Interessante, ma troppo piatto.

N. giocatori: 1

77

GUARDIAN'S CRUSADE

(Activision)
DS, MC



Un gioco di ruolo in cui l'aspetto evolutivo, relativo a un piccolo e simpatico animaletto che ci segue aiutandoci nel peregrinare, è trattato con particolare attenzione. Il gioco sembra un

po' troppo il fratello mal riuscito di Final Fantasy, dai combattimenti alle fasi di esplorazione. Almeno, il gioco è tutto in italiano e per giunta non è troppo difficile; queste due caratteristiche lo rendono consigliabile a un pubblico non di esperti.



N. giocatori: 1

76

S

SUIIKODEN

(Konami)
MC



Bellissimo RPG della Konami; forse un po' antico, ma davvero

bello. La struttura è una sublimazione dei migliori titoli del genere e la grafica bidimensionale, che fa tanto Super Nintendo, sorregge una storia degna di un film. Arruolate un esercito 'di liberazione'.

N. giocatori: 1

85

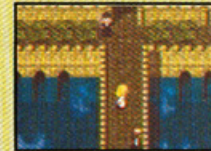
W

WILD ARMS

(Sony)
MC



Il più classico dei giochi di ruolo per PlayStation, con una trama robusta e personaggi interessanti. Molti oggetti, incantesimi e magie per un titolo lungo e intrigante.



La grafica, ovviamente, non è al passo con i tempi: bidimensionale durante l'esplorazione della (sconfinita) mappa, e con un 3D meglio moio durante i combattimenti che avvengono, classicamente, col sistema dei turni. Una bella cosa è la sequenza introduttiva, un vero cartoon di alta classe.

N. giocatori: 1

82

LA GRAFICA, UN ASPETTO MARGINALE

I giochi di ruolo non nascono su computer; le trasposizioni digitali prendono, dai GDR 'con i dadi', la gestione dei personaggi. Su questa struttura tipica innestano una trama che, non potendo variare secondo le indicazioni di una mente umana pensante, è predefinita e prosegue tra colpi di scena più o meno intriganti o interessanti. Il procedere della narrazione non può esser modificato dall'utente, che anzi è spettatore degli eventi che si succedono dopo qualche azione 'rilevante' (per esempio, il ritrovamento di un luogo o di un oggetto, o anche il suo utilizzo). Date queste premesse, si capisce la ragione in base alla quale le software house spesso preferiscono sviluppare trame complesse piuttosto che preoccuparsi di dotare il loro prodotto di un look accattivante. Per questa ragione, la maggior parte dei giochi di ruolo presenta una grafichetta semplice semplice, magari bidimensionale. Che però serve una struttura seria e longeva, ciò che maggiormente interessa l'utenza appassionata a questo genere di giochi.

FINAL FANTASY VIII E IL SUO "PERCHÉ"

(Squaresoft)
MC, DS



Campione di incassi del periodo natalizio, Final Fantasy è probabilmente il progetto più ambizioso e complesso che abbia mai raggiunto la dea grigia. Si tratta di un gioco di ruolo abbastanza classico nella struttura: si procede nella storia esplorando, combattendo e migliorando il proprio personaggio. Però la grafica è ai massimi livelli: le aree di gioco sono assolutamente spettacolari, e i FMV sono probabilmente i più belli mai visti su PlayStation. La gestione dei personaggi passa attraverso oggetti, armi, abilità e magie che spaventano per numero, bellezza, intelligenza. L'ambientazione è vincente, ma soprattutto c'è la storia, struggente, basata sull'amore; non potrà non coinvolgerci. Mi sono permesso di alzare di un punto il giudizio assegnato da Antonio in sede di recensione come espressione della mia gratitudine alla Square: non credevo che un gioco potesse addirittura commuovermi. Sbagliereste di grosso a perderselo.

N. giocatori: 1

95

I giochi strategici su PlayStation sono un po' come l'acqua per il gatto: una console nata per giocare a Tekken e Ridge Racer mal dovrebbe sopportare titoli in cui il pensiero vale più dell'azione. Tuttavia, la diffusione della console e il valore oggettivo di alcuni giochi strategici rende interessante la sfida offerta da questo genere di games particolari.

STRATEGICI

3

3D LEMMINGS

(Psygnosis)
MC, MS

Uno dei giochi più originali mai visti raggiunge le nostre PlayStation. Dovete salvare alcuni piccoli roditori, i lemmings, animali peraltro realmente esistenti che hanno la strana caratteristica di compiere suicidi di massa: è questo che ha ispirato i programmatori. Avete a disposizione alcune funzioni (fermati, indirizza verso destra, scava un passaggio) da affidare a uno dell'esercito e fare in modo che gli altri lo seguano. La grafica in 3D non è lo stato dell'arte, e l'originale meccanica di gioco non si avvale come potrebbe delle tre dimensioni dell'area di gioco. Comunque, è sicuramente un prodotto molto divertente.

N. giocatori: 1

76

A

A-IV EVOLUTION GLOBAL

(Sony)
MC, MS

Le immagini di questo gioco (uscito per PC molti anni fa) giravano quando la PlayStation era solo un progetto. Sostanzialmente dovete gestire una compagnia ferroviaria, occupandovi degli aspetti economici e tecnici, scegliendo le stazioni e la composizione dei treni secondo le opportunità offerte dello scenario. Molto complesso, rimane un gioco per appassionati di strategia ad alto livello. Per loro - e solo per loro - si tratta di un ottimo acquisto.

N. giocatori: 1

76

ALLIED GENERAL

(Mindscape)
MC

Un wargame strategico di quelli 'tosti'. L'aspetto essenziale richiama i più famosi giochi di guerra da tavolo, con gli esagoni e tutto il resto. La componente strate-

gica è, ovviamente, assolutamente preponderante, trattandosi di un gioco a turni; questo consente al giocatore di pianificare le mosse con tutta calma.



Bello e profondo, ma riservato a un 'pubblico adulto'.
N. giocatori: 1-2

75

C

CARNAGE HEART

(Artidink)
MC

Un gioco strategico di grandissima classe. Ambientato nello spazio, gestite le fabbriche che costruiscono i vostri robot da battaglia (gli OKE) ma, quel che è davvero la cosa più goduriosa, programmate la funzionalità dei medesimi e poi li mandate in battaglia. Tramite semplici schemi (il prodotto è interamente in italiano, peraltro) potete progettare le azioni dell'Oke e le reazioni agli attacchi avversari. Complessissimo ma esaltante. Compratelo!
N. giocatori: 1-2

90

CIVILIZATION 2

(Microprose)
MC, MS

Signore e signori, il gioco di strategia. Guidate una civiltà (a scelta tra molte realmente

esistenti: Romani, Greci, Turchi) nel suo sviluppo globale. L'aspetto evolutivo è curato in modo fantamagico: decidete le 'scoperte' che la civiltà potrà fare e, in base a queste, guidatene l'evoluzione. Diplomatici o guerrafondati? Ingegneri o filosofi? Religiosi? E la forma di governo? TOTALE.
N. giocatori: 1

92

COMMAND & CONQUER

(Westwood Studios)
NC

Il primo wargame in tempo reale che approda su PlayStation giunge direttamente dal PC. Controllate le truppe mentre le vostre fabbriche sfornano nuove e più potenti armi. Ma sbrigatevi, perché nello stesso momento il vostro avversario sta facendo la stessa cosa! Il controllo via pad è perfetto, ma non potrebbe scorrere più adrenalina. Il coinvolgimento è totale, e far calare le truppe contro il nemico dà un'emozione di assoluta onnipotenza.
N. giocatori: 1

89

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

(Westwood Studios)
LK, MC, MS

Il seguito ufficiale di Command & Conquer

(come si intuisce dal titolo) ha un'ambientazione verosimile: Alleati contro Sovietici. La possibilità di collegare due console e giocare uno contro l'altro, sebbene sia sempre difficoltosa, aggiunge molto in termini di godibilità complessiva. Purtroppo la grafica è un po' indegna e i diversi elementi non sono chiarissimi. Cosa che, comunque, è il classico pelo nell'uovo che Pitone si sta mangiando in questo momento.
N. giocatori: 1-2

91

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

(Westwood Studios)
LK, MC, MS

Terza puntata della serie di Command & Conquer e stessa altissima qualità. Ci sono nuovi mezzi, e inoltre è offerta la possibilità di combattere all'interno delle strutture nemiche. Gli obiettivi molto vari lo rendono sufficientemente diverso dalle precedenti uscite; chi ha già uno degli episodi precedenti dovrebbe comprare pure questo.
N. giocatori: 1-2

91

CONSTRUCTOR

(Acclaim)
MC, MS

Originale gioco strategico in cui siete un palazzinaro alle prese con la cura di un quartiere. L'intera realizzazione è decisamente spassosa, visto che i problemi che vi vengono sottoposti riguardano i bisogni dei cani delle vecchiette e i mariuoli che fora-

no le gomme delle automobili. Divertente anche se non complessissimo, è in grado di farvi passare parecchio tempo.

N. giocatori: 1

81

F

FA MANAGER

(Eidos)
MC

Krisalis sviluppa un manageriale di calcio che lascia poco spazio alla gestione tattica e strategica, e si concentra di più su aspetti economici e finanziari. Quindi si respira meno calcio, e questo carattere potrebbe non piacere. La simulazione prevede una buona quantità di aspetti e di parametri da tenere sott'occhio, gestiti con menu di discreto ordine e fattura.

N. giocatori: 1-2

77

FA PREMIER SOCCER MANAGER 2000

(Electronic Arts)
MC

Un gioco molto complesso, sicuramente. La consueta cura di EA nel creare un buon manageriale risalta nella ricchezza delle opzioni e dei numeri. Tutti i giocatori realmente militanti nella Premier League sono presenti con i loro veri valori. Molti sono i menu e altrettanto le possibilità di intervento; purtroppo la parte tattica non è molto approfondita, e inoltre le fasi giocate (riprodotte con la grafica della serie di FIFA) non soddisfano né l'occhio né l'allenatore.
N. giocatori: 1

82

G

GLOBAL DOMINATION

(Psygnosis)
MC

Capite dal titolo l'oggetto di questo gioco. Trattasi di un prodotto di discreta fattura, nel quale dovete conquistare il pianeta piazzando le vostre armi in modo strategico. È un buon wargame di quelli classici, forse un po' più semplice della media, e per questo può essere consigliato anche a chi non si è mai

cimentato con prodotti di questo tipo.
N. giocatori: 1

75

K

KKND KROSSFIRE

(Melbourne House)
DS, MC

Il miglior gioco di strategia in tempo reale: controllate le truppe tramite un'interfaccia studiata appositamente per il pad dalla PlayStation, che risulta incredibilmente funzionale. Inoltre, è possibile giocare in due su una stessa console in molti modi differenti: cooperativo, uno contro l'altro, con tre fazioni (di cui una gestita dal computer). Molto snelli i non pochi menu per un gioco che ha come unico difetto un aspetto grafico peggiore degli altri; e sì che la media è bassa...
N. giocatori: 1-2

93

M

MONOPOLY

(Hasbro)
MC, MT, MS

Per i veri scocciati ecco la versione digitale di un gioco che deve essere giocato su un tavolo, con il funghetto, i cartoncini e i soldi di carta leggera. Su Play è dotato di ottime animazioni e tocchi di classe, ma anche in quattro non regge il confronto con la controparte 'reale'.
N. giocatori: 1-2

55

P

PANZER GENERAL

(Mindscape)
MC, MS

Un buon wargame, struttura-

to secondo i canoni dei veri giochi da tavolo; c'è un'area di gioco, ci sono i mezzi, c'è una intelligenza artificiale ben sviluppata.



Gli appassionati hanno di che divertirsi, mentre gli altri faranno bene a stargli alla larga e ripiegare su qualcosa di più semplice.

N. giocatori: 1-2

78

PLAYER MANAGER '99

(Anco)
MC, MS



La Anco torna sul luogo del delitto dopo il reato commesso con la prima release per PlayStation del suo Player Manager. Questo sequel è un gioco ben più dignitoso che si candida, grazie alla profondità di alcuni aspetti, per il titolo di miglior gioco manageriale per PSX. L'interfaccia grafica è ostica e la parte raffigurante la partita è da dimenticare (come qualità estetica e feeling di gioco, se si opta per il controllo diretto); tuttavia, la complessità e la completezza degli aspetti riguardanti la figura del manager travalicano i difetti. In particolare, lo studio dell'uomo di campo, ovvero l'allenatore, è fatta molto molto bene: è possibile decidere ogni singolo movimento dei giocatori e dà grande soddisfazione il riscontro, sul manto erboso, del lavoro tattico svolto.

N. giocatori: 1

89

POPULOUS: THE BEGINNING

(Activision)
DS, MC, MS
Siete un dio. Non montatevi la testa: solo in questo gioco avete la possibilità di conquistare i mondi utilizzando poteri divini e avvalendovi dell'appoggio di alcune unità in diretto contatto con voi. Generate catastrofi per distogliere adepti dai vostri colleghi dèi cercando di aumentare il consenso presso i fedeli, le cui opere accresceranno il vostro potere. Divino, ma solo in senso lato: soprattutto la grafica è di questa Terra e la struttura di gioco, pur originale, non è

particolarmente compulsiva. N. giocatori: 1

82

PREMIER MANAGER

(Gremlin)

MC

Il primo manageriale per PlayStation è questo; una grafica molto colorata e accattivante cela un gioco triste. Infatti le decisioni rimesse al giocatore sono poche, le informazioni per prendere le medesime sono scarse e, ciò che è peggio, non c'è verso che una decisione logicamente giusta venga tradotta in risultato. Il fatto che gli interventi, oltre a esser pochi, sembrano inutili, mi porta a sconsigliarvi questo gioco con vigore.

N. giocatori: 1

40

PREMIER MANAGER '99

(Gremlin)

MC



La seconda release del manageriale Gremlin mantiene l'aspetto glam del prequel e, ciò che fa sostanza, offre qualche altra feature in fase di gestione. I menu, chiari e piacevoli da guardare, consentono di tenere sott'occhio gli aspetti del manager, ma purtroppo il gioco continua a non esser profondo e gratificante. Orientatevi su qualcosa d'altro.

N. giocatori: 1

46

SENTINEL RETURNS

(Psygnosis)

MC, MS

Ritorna dall'aldilà (dove girava ancora sui defunti Commodore 64, pensate un po'), riproponendo un concept incerto mascherato da gioco dell'ultima generazione. L'aspetto è misero e l'idea è un po' troppo confusa. Richiede troppo impegno e il giocatore del 2000, giustamente, vuole ben altro.

N. giocatori: 1

68

SIM CITY 2000

(Maxis)

MC, MS

Gestite una città: le strade, gli edifici, lo sviluppo urbano, la sicurezza, la rete idrica, le linee della metropolitana... Avete capito, si tratta di un prodotto vasto e incredibilmente completo, che vi impegnerà molto ma vi ripagherà quando la vostra metropoli pedalerà di brutto. Purtroppo la grafica, dall'area di gioco alle icone, è un po' grezza, e non si capisce bene quello che succede. Per il resto, la completezza e l'impegno richiesto vi prenderanno da subito e non vi lasceranno più.

N. giocatori: 1

83

SYNDICATE WARS

(Bullfrog)

MC, MT, MS

In un futuro bladerunneriano comandiamo una squadra di agenti superarmati e supercattivi, svolgendo diverse missioni caratterizzate da scontri a fuoco cruenti e spettacolari. La grafica è molto buona, specie quella delle esplosioni. La giocabilità nel complesso è soddisfacente, ma il controllo non è sempre impeccabile. Fantastico è tutto il resto, dall'ambientazione all'azione devastatrice. Non manca una fase di gestione delle risorse umane e finanziarie finalizzata allo sviluppo di nuove armi e armature.

N. giocatori: 1-4

88

THEME HOSPITAL

(Bullfrog)

MC

In questo originale gioco della Bullfrog dovete gestire e sviluppare (secondo le esigenze della clientela) un ospedale, fronteggiando malattie dai nomi assurdi e ospitando malati VIP (tipo Madre Teresa di Barletta). In questa atmosfera scanzonata si svolge un gioco in realtà molto impegnativo, che ha come unico difetto la mancanza di memoria della Play: quando l'ospedale è grande, la macchina non regge e il tutto rallenta oltre misura.

N. giocatori: 1

86

THEME PARK

(Bullfrog)

Sempre la Bullfrog porta sulla PlayStation l'esperienza della gestione di un luna park. La presenza di giostrine e cotillons non inganni: le routine che regolano l'intel-

ligenza sono avanzatissime, e ogni vostro intervento avrà ripercussioni: metteteci troppo sale nelle patatine e aumenterà la domanda di bibite, piazzate un chiosco di hot dog prima di un otovolante e i visitatori daranno di stomaco.



N. giocatori: 1

85

TRANSPORT TYCOON

(Microprose)

MC, MS



Un buon gioco di strategia, in cui pianificate lo sviluppo delle zone geografiche attuando una parallela crescita delle strutture di trasporto su rotaia, per cielo e per mare. Complesso e completo, è un po' troppo ostico inizialmente; al contrario, col procedere della partita le cose si fanno più interessanti, ma il prodotto rimane strettamente consigliato agli appassionati dei treni o dei giochi strategici. E comunque è richiesto un cervellone per tenere a mente tutto quanto e non perdere il controllo della situazione.

N. giocatori: 1

79

VANDAL HEARTS

(Konami)

MC



A breve distanza da Suikoden, Konami lancia un altro gioco fantasy. Ma questa volta si tratta di un gioco strategico, precisamente un wargame. Dovete riportare la pace e la legalità in un mondo che ha vissuto in pace ma ora soffre una dinastia militare. La storia avanza grazie al buon esito delle missioni. Entrambe le cose sono fantastiche: la trama è coinvolgente al massimo e le battaglie, sempre diverse, risultano

I MIGLIORI DIECI GIOCHI STRATEGICI

1. Command & Conquer: Red Alert
2. Vandal Hearts
3. Worms
4. KKND Krossfire
5. Player Manager '99
6. Carnage Heart
7. Constructor
8. Theme Hospital
9. Civilization II
10. Warcraft II



meravigliose da giocare. La curva di difficoltà è calibrata perfettamente, e il gioco fila via liscio. Purtroppo non è lunghissimo: se lo giocate (come chi scrive) per sedici ore al giorno, nel giro di una settimana lo avrete bruciato. Ma sarà una settimana di gloria!

N. giocatori: 1

91

WARCRAFT II

(Blizzard)

MC, MS



Splendido gioco di guerra in tempo reale, prendete le parti degli orchi oppure degli umani in uno scontro senza quartiere. Interessanti le possibilità di sviluppo, vasto e longevo, è davvero un buon prodotto. È richiesto molto impegno, perché le missioni sono lunghe e complicate e l'intelligenza artificiale richiede sempre molta attenzione e concentrazione. Comunque, si tratta di un gioco davvero bellissimo che dovrebbero preferire quelli che amano l'aspetto gestionale piuttosto che lo scontro vero e proprio.

N. giocatori: 1

89

WORMS

(Team 17)

MC, MS

Un vero 'gioco', divertente originale e godibile. Controllate una truppa di vermi che deve eliminare un altro commando. Dotati di armi cattivissime, i nostri dovranno fare i conti con la conformazione delle aree di gioco e con il calcolo preciso delle traiettorie del fuoco

delle varie armi. Il ritmo non è compulsivo, ma il gioco è molto coinvolgente grazie all'originalità dell'azione e al divertimento che si trae dal far affrontare fra loro i vermetti. Splendido; siccome costa poco (è uscito in versione Platinum), non potete proprio lasciarvelo sfuggire!



N. giocatori: 1

89

Z

(Bitmap Brothers)

LK, MC, MS



Un wargame in tempo reale sensibilmente meno complesso rispetto alla concorrenza; infatti è posta molta enfasi sull'azione, e la parte strategica è un po' ridotta rispetto agli altri titoli del genere. Però il gioco rimane divertente grazie alla sua semplicità e immediatezza. Divertentissime le sequenze filmate che hanno come protagonisti due sgangherati robot da guerra imbranati e il loro comandante, il terribile Zed.

N. giocatori: 1-2

83

L'essenza dei puzzle games rispecchia un po' quella dei videogiochi: si tratta di prodotti semplici e coinvolgenti, basati su un controllo con pochi tasti e che possono esser giocati fin da subito e da praticamente ogni utenza (compresa la nonna che non ha mai visto un pad in vita sua). PlayStation contribuisce ad arricchire questo genere con le capacità grafiche e sonore, dotando i suoi puzzle di una veste grafica colorata e divertente.

PUZZLE GAMES

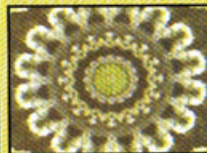
B

BABY UNIVERSE

(Sony)
MC



Un prodotto originale; non è un vero e proprio gioco, trattandosi di un caleidoscopio digitale. Fondamentalmente il CD genera a caso immagini molto colorate, che creano un effetto visivo molto piacevole.



È adattissimo a creare atmosfera, ma è anche perfetto per i giocatori 'fumati' che, stanchi di giocare, si piazzano davanti allo schermo e osservano le sempre nuove immagini generate dal programma.

N. giocatori: tutti e nessuno

?

BUST-A-MOVE 3DX

(Taiko)
MC



Qualche opzione in più rispetto al prequel e la

solita, imperfettibile giocabilità. Uno dei giochi più originali e compulsivi di sempre ritorna senza molte migliorie, ma è un acquisto obbligato per tutti quelli che amano i giochi semplici e immediati. È il classico prodotto che tutti sono in grado di giocare, persino vostra nonna; dopo che avrà scoperto quanto è divertente, dovreste usare l'acido muriatico per levarle il pad dalle mani.



N. giocatori: 1-2

90

BUST-A-MOVE 4

(Taiko)

MC

Qualche opzione inedita e moltissimi fondali per le schermate di gioco.



C'è anche qualche divertente particolare per il gioco in singolo, ma la sostanza è sempre quella. Il divertimento c'è ed è tanto, ma questo prodotto non è stato in grado di rinnovarsi in modo sufficientemente deciso e questa release non ha molto da dire a chi già conosce il gioco. E, quel che è ancora più importante, chi ha già una

delle due uscite precedenti non ha motivo di comprare pure questa. Chi non ce l'ha, invece, dovrebbe comprarla al più presto.



N. giocatori: 1-2

89

D

DISNEY MAGICAL TETRIS

(Capcom)

MC

Tetris con i personaggi Disney! La grafica colorata e un contorno che non può piacere sostengono la dinamica del puzzle game più coinvolgente e divertente mai concepito. Alcuni pezzi nuovi (che potrebbero non piacere ai puristi del Tetris) e il fatto che, pur divertente, a questo gioco potrebbero essere preferiti titoli più 'da PlayStation' (picchiaduro, giochi di guida, avventure), portano a classificare questo prodotto come un giochino ma nulla più.

N. giocatori: 1-2

76

F

FLUID

(Sony)

MC

Un programma per com-

porre musica in modo singolare.



Esplorate con un delfino le profondità marine alla scoperta di nuovi ambienti e, con essi, nuove basi o strumenti da poter utilizzare per le vostre melodie. Assemblate i pezzi, dettate il ritmo, alzate o abbassate il volume di ogni singolo componente e poi godetevi la musica creata osservando il delfino che nuota sul fondo del mare.



Non un gioco, ma un piacevolissimo passatempo dopo un po' di stecche con Tekken.

N. musicisti: 1

79

K

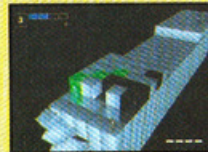
KURUSHI

(Sony)

MC

Un buon puzzle: ricorda molto da vicino un gioco uscito per i sedici bit: Klax. Cadono dei cubi e devono essere eliminati prima di soccombere. Detto così non sembra né facile né divertente, invece è uno dei migliori

puzzle dell'ultimo periodo. Buono l'aspetto audiovisivo, ma soprattutto molto intenso e coinvolgente.



N. giocatori: 1

78

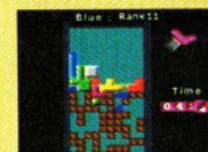
L

LIVE WIRE!

(SCI)

DS, MC

Un prodotto un po' fiacco, sebbene sicuramente originale. Si tratta di un dipinti-mattonella, un tipo di gioco che fuorogiava nei bar di paese negli anni '80 e la cui meccanica, abbellita da un 3D abbastanza degno (soprattutto colorato), ritorna per ricordarci quanto siamo vecchi.



Percorriamo i perimetri, avvalendoci di alcuni interessanti bonus e guardandoci dalle insidie di alcuni tipi un po' antipatici. Purtroppo il tutto è un po' raffazzonato e confuso, e questo non aiuta una meccanica affatto spumeggiante.

N. giocatori: 1-2

59

M

MR. DOMINO

(JVC)

MC

La meccanica è quella del domino, e ovviamente i diabolici programmatori hanno fatto di questo gioco il motivo migliore per non dormire la notte. Originale e coinvolgente, vi prenderà subito e non lo lascerete più. Bello, vario e divertente: un ottimo acquisto, insomma.



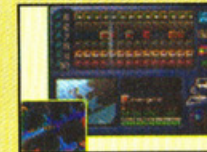
N. giocatori: 1

85

MUSIC

(Codemasters)

MC



Ecco un ottimo modo per fare musica senza troppi impegni! Questo prodotto offre una interfaccia molto semplice e accessibile e consente di creare con facilità una serie di brani musicali da far sen-

tire agli amici. Facile eppure completo, vi coinvolgerà al massimo e perderete le ore a creare, correggere e ascoltare.



N. musicisti: 1

84

N

NEXT TETRIS

(Hasbro)

MC

Hasbro, in questo periodo, sta invadendo il mondo PlayStation con una serie di prodotti basati su riedizioni di grandi classici: Pong, Q-Bert ecc. In questo caso, a un'idea vincente (anzi, L'IDEA) aggiunge, come

di consueto, una salsa poligonale che certamente arricchisce l'aspetto estetico, o per lo meno lo avvicina a quello che, per i giochi PSX, è un vero e proprio standard.



Inoltre, favorisce una nuova modalità di gioco, più strategica e meno

immediata, in cui sfruttare la 'snodabilità' dei pezzi per cercare di coprire buchi ed eliminare le linee. Carino, ma inadeguato: se volete giocare al vero Tetris, comprate un Gameboy.

N. giocatori: 1

73

P

PET IN TV

(SCEE)

MC



Questo gioco è manifestamente dedicato all'infanzia, come è facilmente intuibile visto l'aspetto generale. Si tratta in sostanza di un

Tamagotchi all'ennesima potenza, che ha per protagonista uno strano cucchiolo che dobbiamo crescere e allevare. Semplice da giocare, è il classico prodotto che va bene per la sorella minore.

N. giocatori: 1

74

S

SPICE WORLD

(SCEE)

MC

La PlayStation occupa un gran numero di prodotti diversi tra di loro; è difficile non trovare un titolo che possa piacere anche a chi non è un appassionato di videogiochi.

Certo, questo prodotto non è indirizzato a chi vuol giocare, ma a tutti i fomentati che amano le Spice Girls. Infatti non è che ci sia molto da fare:

balliamo un po', creiamo coreografie e ci vediamo i video delle cinque (o quattro o quante cavolo sono) scalmate.



Chi ha una PlayStation, ce l'ha per altre cose.

N. esauriti: 1

SV

84

Y

YOYO'S PUZZLE

(JVC)

DS, MC

Un gioco la cui meccanica ricorda quella dei giochi degli anni '80.

Se il pensiero va a Bubble Bobble, avete indovinato! Il gameplay, semplice e immediato, è accompagnato da una degna grafica in 2D, molto colorata e simpatica, come spassose sono le animazioni dei vari elementi di gioco.

Certo, alla lunga il gioco può risultare monotono perché è abbastanza ripetitivo, ma è il classico titolo sul quale si ritorna dopo un po' di tempo.

N. giocatori: 1-2

I MIGLIORI

BUST-A-GROOVE

(Sony)

MC



L'apoteosi dei rhythm games: pigiate a ritmo i tasti secondo le sequenze proposte per far eseguire al vostro ballerino i più spettacolari passi di danza, seguendo l'andamento delle note delle canzoni presenti. Si tratta di un gioco divertentissimo, magari non molto profondo o vario. Specialmente in due, affrontarsi a 'colpi di ballo' è realmente coinvolgente grazie all'introduzione della musica che

fa basare le sfide su un elemento nuovo, il ritmo. I personaggi e le musiche sono ottimi, la grafica che rappresenta i ballerini e le aree di gioco, invece, pure. Straconsigliatissimo!

N. giocatori: 1-2

90

BUST-A-MOVE 2

(Taito)

MC



La prima apparizione di uno dei più celebri puzzle game di sempre. Distruggete le bolle colorate con altre bolle, affrontando una sfida in singolo o altrimenti contro un avversario controllato dal computer, oppure umano. Quest'ultima opzione garantisce sfide molto accese ed è garanzia di

lunga durata. Divertente, intrippante e lungo oltre ogni umana comprensione.

N. giocatori: 1-2

92

DEVIL DICE

(Sony)

MC, MT



Un gran gioco. Difficile ma avvincente, vi vede a dover allineare dei dadi con lo stesso numero sulla faccia superiore. Muovete i dadi facendoli rotolare per mezzo di un folletto. Detto così non sembra il massimo, però lo è. Graficamente non è molto appariscente, ma è davvero compulsivo; peraltro non va sottovalutata la possibilità di giocare in cinque usando

uno strumento di piacere, il multita. Invitatemi, quando organizzate...

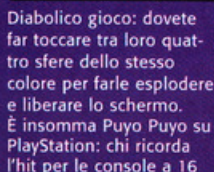
N. giocatori: 1-5

84

HEBEREKE'S POPOITTO

(Mindscape)

NC



Diabolico gioco: dovete far toccare tra loro quattro sfere dello stesso colore per farle esplodere e liberare lo schermo. È insomma Puyo Puyo su PlayStation: chi ricorda l'hit per le console a 16 bit? Non sottovalutate la potenza delle reazioni a catena in questo gioco divertente e immediato, in grado di catturarvi sia quando siete soli, sia quando avete amici a casa. Introvabile, ma bellissimo!

N. giocatori: 1-2

87

KULA WORLD

(SCEE)

MC

Il miglior puzzle game uscito ultimamente: guidate una sfera che rimbalza attraverso intricatissimi labirinti ricchi di ostacoli e difficoltà.



Molto divertente da giocare, è anche gradevole da vedere, ricco com'è di colori sgargianti e appariscenti.

Un buon 3D aiuta il giocatore che non si allontana tanto facilmente dal pad.

N. giocatori: 1-2

88

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

(Capcom)

MC

La Capcom prende i personaggi di Street Fighter 2 e continua a farli combattere, ma indirettamente:

te: avvicinate tra loro le mattonelle del medesimo colore e fatele scoppiare tutte con cristalli particolari. Immediato e coinvolgente come si conviene a ogni buon puzzle, raggiunge ineguagliate vette di divertimento quando a giocare sono due amici.



Le reazioni a catena che si possono scatenare garantiscono sempre l'incertezza della vittoria finale, e questo è un elemento di sicuri fascino e interesse.

Bello, divertente, tecnico, lungo, colorato, simpatico nel suo look orientale al massimo. Cos'altro volete, da una miserrima console?

N. giocatori: 1-2

92



TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

ARCADE

Aironauts	PP	14/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	13/Gen 00	62
Pong	PP	13/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

AVVENTURA

Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Discworld Noir	PG	14/Feb 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Medevil	CL	11/Nov 99	54
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid	PP	13/Gen 00	34
Special Missions	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Mission: Impossible	PP	1/Gen 99	24
Ninja: Shadow of D.	PP	12/Dic 99	54
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Rainbow Six	PP	13/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	14/Feb 00	68
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett 99	10

Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	14/Feb 00	61

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36

AZIONE

Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Attack of Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Fighting Force 2	PG	13/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Tai Fu	PI	1/Gen 99	68
Tai Fu	PG	3/Mar 99	12
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	13/Gen 00	12

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

GIOCHI DI RUOLO

Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Dino Crisis	AS	14/Feb 00	80
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	13/Gen 00	76
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	IM	4/Apr 99	59
Shadow Madness	PI	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	14/Feb 00	45
Star Ocean	PP	13/Gen 00	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

PICCHIADURO

Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes	PP	14/Feb 00	51
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Toshinden Subaru	IM	13/Gen 00	69
Warpath Jurassic Park	PP	14/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18

PLATFORM

A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	13/Gen 00	42
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	13/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

Tarzan

Wild 9	PG	8/Ago 99	30
40 Winks	PI	1/Gen 99	22
	PI	8/Ago 99	75

PUZZLE

Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	14/Feb 00	59
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

RACING

Action Man	PP	14/Feb 00	58
Bombberman Race	PP	13/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PP	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PG	13/Gen 00	54
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
F1 World GP	PP	14/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	13/Gen 00	30
GT 2	PG	14/Feb 00	12



Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels	PP	12/Dic 99	63
Turbo Racing	PG	13/Gen 00	26
Killer Loop	PI	11/Nov 99	68
Le Mans 24 Hours	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Monaco GP 2	PS	2/Feb 99	51
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	45
Nascar 99	PP	14/Feb 00	46
Nascar 2000	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed 4	AS	7/Lug 99	80
Need for Speed: Road Challenge	IM	8/Ago 99	72
Racing Lagoon	PP	3/Mar 99	20
Rally Cross 2	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Re-Volt	PS	10/Ott 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	AS	7/Lug 99	80
Road Challenge	PP	14/Feb 00	62
Roadsters	PG	2/Feb 99	26
Rollcage	PS	2/Feb 99	52
SCARS	PP	11/Nov 99	28
Sled Storm	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Speed Freaks	PP	5/Mag 99	34
Sports Car GT	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	53
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53



TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.	TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
The Dukes of Hazzard	IM	14/Feb 00	73	Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
Toca 2	PP	1/Gen 99	58	UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
Toca 2	PS	2/Feb 99	36	UEFA Striker	PG	13/Gen 00	20
360°	PP	8/Ago 99	60	Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
24 Ore di Le Mans	PG	14/Feb 00	22	V Ball	PP	8/Ago 99	40
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50	Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48	Viva Football	PP	4/Apr 99	46
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34	WCW Mayhem	PP	14/Feb 00	60
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72	Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
Wip3out	PS	8/Ago 99	17	WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
Wip3out	PG	9/Sett 99	16	WWF Warzone	CL	13/Gen 00	66
Wip3out	PS	10/Ott 99	36				

SIMULAZIONE SPORTIVA

Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas			
International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's			
Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's			
Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcetto - Puma			
Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Downhill Mountain			
Biking	PP	13/Gen 00	44
Everybody's Golf 2	IM	14/Feb 00	72
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
FA Premier League			
Football Manager 2000	PP	14/Feb 00	42
FA Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	14/Feb 00	36
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
MTVSports	PP	13/Gen 00	60
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	14/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	14/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	14/Feb 00	44
NFL Blitz	PP	13/Gen 00	63
NHL Championship 2000	PP	13/Gen 00	64
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	14/Feb 00	67
No Fear: Downhill			
Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Supercross 2000	PP	14/Feb 00	57
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
Thrasher:			
skate and destroy	PP	14/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tony Hawk			
Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67

SIMULAZIONI VARIE

Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	14/Feb 00	65

SPARATUTTO

Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Medal of Honor	PG	14/Feb 00	18
Millennium Soldier			
Expendable	PP	14/Feb 00	40
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake II	PG	11/Nov 99	12
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	14/Feb 00	64
Space Invaders	PP	14/Feb 00	56
Super Dimension			
Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

STRATEGICI

Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	13/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

LEGENDA

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impression
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione

SUL PROSSIMO NUMERO DI

PLANET

PLAYSTATION



ROADRASH JAILBREAK

Un duello tra 'bastardi' della strada, senza esclusione di colpi e sorprese. Una corsa verso il nulla, se il nulla ha un senso. Tornano i diavoli motorizzati di Roadrash. E per qualcuno, questa volta, c'è la galera...



RALLY CHAMPIONSHIP

La gara era su chi avrebbe tagliato per primo la linea dei negozi. E Rally Championship ha battuto senza discussioni Colin McRae 2. La review ha regalato grandi emozioni al recensore, che lo candida per la prossima copertina.



ISS PRO EVOLUTION

Annunciato a dicembre e poi rimandato. Annunciato a gennaio e poi rimandato. Annunciato a febbraio e poi rimandato. Ora il CD è nelle nostre mani. Testato fino all'ultimo secondo il football game definitivo. E il risultato è un Planet Game.



FORMULA 1 2000

Finalmente è pronto per girare sulla nostra Play il primo gioco della Electronic Arts dedicato al mondo della Formula Uno. E i buoni propositi della vigilia sono stati confermati da una recensione a tutta velocità.



RONALDO V-FOOTBALL

Scendete in campo col campione brasiliano! Un gioco spettacolare nel quale potrete condurre oltre sessanta Nazionali di tutto il mondo.

E INOLTRE...

- Micromaniacs
- WWF Breakdown
- In Cold Blood
- Army Men Air Attack
- LMA Manager
- Centipede
- Music 2000
- Renegade Racer
- Juggernaut
- Extreme 500
- Test Drive 6
- Reel Fishing
- Superbike
- Jo Jo's Bizarre Adventure
- Star Ocean 2
- Star Ixiom
- Twister Metal 4
- Vandal Hearts 2
- China
- Parasite Eve 2

IN EDICOLA A FINE MARZO!



UEFA
**CHAMPIONS
LEAGUE**[®]

SEASON 1999/2000

SE IL CALCIO
É LA TUA
RELIGIONE

...ECCO LA TUA
BIBBIA

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE DELLA UEFA CHAMPIONS LEAGUE



EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

Silicon
Dreams 



HX
Halifax
www.halifax.it

TRIUMPH

Lire 17.900.000
Su strada

Sprint RS

Tutte le nostre motociclette sono omologate EURO 1.



Iscrizione gratuita a Riders Association of Triumph comprando una Triumph 2000.



Bella e cattiva come una naked. Carenata come una carenata. Affidabile e di qualità come una Triumph. Comoda che ci si può andare a scuola. Veloce che ci si può andare in pista. Blu scura metallizzata. Arancione metallizzata. Gialla. Con una linea di accessori sportivi (scarichi performanti, puntale carenato etc) oppure turistici (baule posteriore, borse morbide, borsa serbatoio etc) il tutto condito con il suono rauco ed inimitabile del leggendario tre cilindri iniezione elettronica di 955 centimetri cubici.



Numero Tre usa esclusivamente lubrificanti **Mobil**



Triumph. Il più stupendo marchio motociclistico del mondo ritorna grande. Grazie alle sue nuove motociclette: Speed Triple, Daytona, Sprint, Tiger, Legend, TT600. Grazie alle quattromila persone che in Italia hanno già comprato una Triumph credendo nella marca e nella timida Numero Tre. Numero Tre importatrice esclusiva per l'Italia T. 0293582000



IMPORTATRICE ESCLUSIVA PER L'ITALIA